

¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
Revista Oficial Xbox. Edición Esp
REPORTAJE
LOS MEJORES JUEGOS DE 2002
DISPONIBLE EL 14 DE MARZO
XBOX LIVE
Llega el primer servicio on line de banda ancha para consola
ACCESO EXCLUSIVO
Fable
Destinado a cambiar para siempre los RPG
ANALIZAMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL
MORTAL KOMBAT V
STEEL BATTALION
ATV 2
TODO LO QUE NECESITAS SABER SOBRE: DINO CRISIS 3, PROJECT ZERO, RED FACTION II, CRIMSON SEA, DRAGON'S LAIR 3D...
NÚM. 13 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC
MC EDICIONES
8 414090 226943 00013

La Anatomía Humana

Descuartizada por Tao Feng

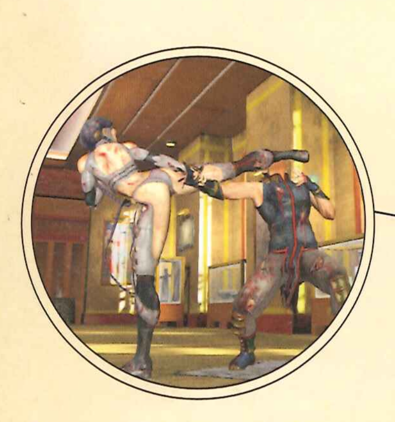


FIG. 1. – *Dolor Insoportable*
El proceso de descuartizar la anatomía empieza golpeando el punto de contacto, provocando contusiones y hemorragias cerebrales.

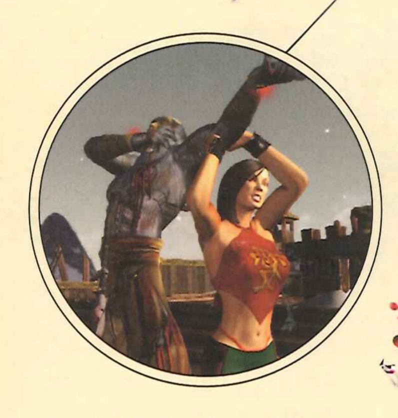


FIG. 2. – *Anulación Corporal*
La descuartización está cerca de terminarse cuando los miembros se debilitan y terminan rompiéndose como consecuencia de los continuos golpes, dejando al enemigo fuera de combate.

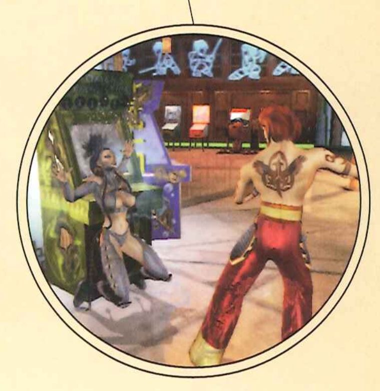


FIG. 3. – *Destrucción Total*
Los oponentes a menudo son lanzados a través de las paredes y los cristales situados a su alrededor. El resultado son heridas de diferente tamaño y profundidad.



TAO FENG
FIST OF THE LOTUS

PRÓXIMAMENTE







www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33
Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Minguez
Colaboradores y Traductores Àlex Ventosa, Ana Fernández, Carles Sierra, José Luis Coto, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez y Sabas Delamo.
Corrección Montse Florenza, Marta Capdevila.
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61
Publicidad
Julia Lorenzo
(xbox.publicidad@mcediciones.es)
Tel: 91 417 05 11 · Fax: 91 417 05 18

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA


Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime ROTOGRAPHIC-GIESA
Tel: 93 415 07 99

Impreso en España (Made in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
31 de Marzo 2003



Primer cumpleaños



AUNQUE para más de uno lo de cumplir años sea un auténtico fastidio, nosotros somos de los que vivimos cada aniversario como una auténtica fiesta, principalmente porque supone que hemos disfrutado de otros doce meses de vida en los que ha habido lugar para todo tipo de cosas: extraordinarias, buenas, malas, regulares...

No vamos a hablar aquí de lo personal, pues no es ésta la cuestión que nos ocupa, pero sí de lo que nos une a nosotros, los integrantes de la redacción de la ROX, con vosotros, los lectores, que no es tan sólo la revista, sino el motivo que le dio vida: la pasión por nuestra Xbox.

Y ahora que ya ha pasado un año desde que aquel recordado 14 de marzo de 2002 la consola de Microsoft saliese al mercado, es una ocasión perfecta para hacer balance de lo que nos han deparado los doce primeros meses de vida de Xbox. Calificativos como prolíficos, intensos, ajetreados y emocionantes sirven a la perfección para describir lo que ha dado de sí este corto pero memorable periodo de tiempo. En él hemos podido vivir en primera línea cómo un difícil comienzo dio paso a una lenta pero imparable progresión, que nos ha dejado como balance final dos datos incontestables: más de 8 millones de consolas Xbox vendidas en todo el mundo y el posicionamiento de la máquina de Microsoft como la segunda plataforma del mercado.

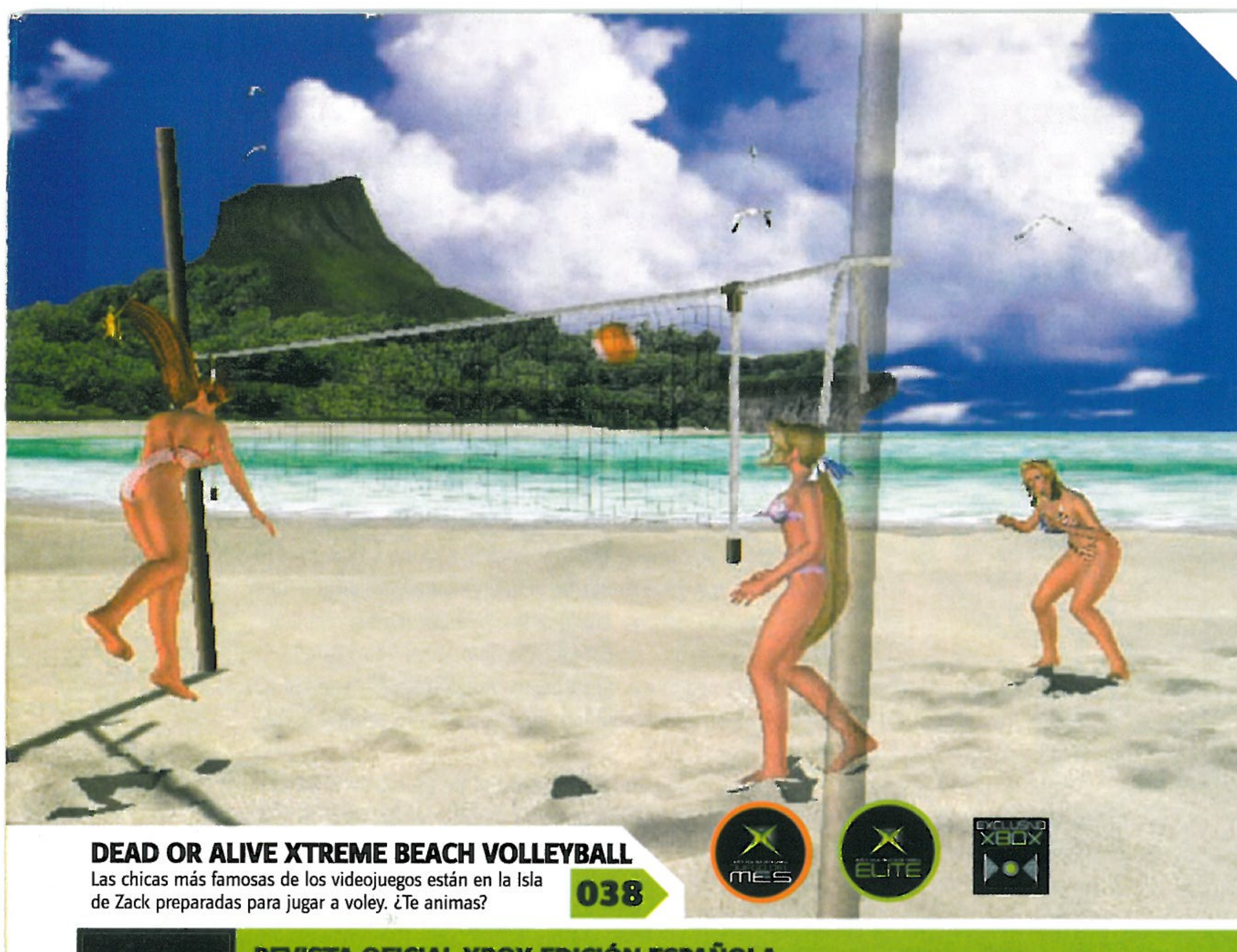
Y como regalo para su primer cumpleaños nos llega el obsequio que con mayor anhelo deseábamos: la puesta en marcha de *Xbox Live*, el primer servicio *on line* de banda ancha para consola. Así que, ante nosotros, se abre una puerta que da acceso a un maravilloso universo de posibilidades. Y no estamos hablando sólo del juego *on line*, que ya de por sí es un poderoso atractivo, sino también de la posibilidad de descargar contenidos adicionales para nuestros juegos favoritos o de que se desarrollen juegos episódicos.

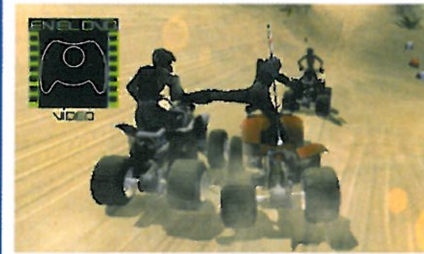
Para hacer balance del catálogo de juegos con que doce meses después de su salida al mercado cuenta Xbox, basta con echar un rápido vistazo a los premios que hemos otorgado este mes a los mejores títulos de 2002: calidad, variedad, originalidad... ¿se puede pedir más?

Pero claro, tampoco nos queremos pasar de optimistas ya que aún queda mucho camino por recorrer. Microsoft todavía tiene que superar muchos obstáculos para llegar a la meta en esta carrera, que no es precisamente un *sprint*, sino más bien un durísimo maratón. Cuestiones como triunfar en el mercado japonés, lograr que desarrolladores como Square trabajen para Xbox y aprobar algunas asignaturas pendientes más siguen en lista de espera, confiamos en que no por mucho tiempo...

José Emilio Barbero
Director













REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario>13









BURNOUT 2

Viajamos hasta Londres para contarte cómo va el desarrollo de la secuela de este magnífico título.

004



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Frodo y sus compañeros están listos para seguir sus aventuras en la Tierra Media.

006

SHENMUE II

El videojuego que eleva hasta la categoría de arte todo el esplendor que aparece en pantalla.

070



STEEL BATTALION

Un juego, un mech y un increíble controlador de 40 botones. Lánzate a la aventura.

076





CONÉCTATE

Ya está todo preparado para que el sueño de jugar *on line* se convierta en una realidad. Conoce todos los detalles de *Xbox Live*.

032



PREMIOS DE LA ROX 2002

Un año después del lanzamiento de Xbox al mercado, descubrimos los mejores juegos que se han presentado durante estos doce meses.

042

EDITORIAL

PRIMER VISTAZO

ACTUALIDAD

REPORTAJES

ANÁLISIS

PLAY: MORE

DEMOS EN EL DVD

- Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- Shenmue II
- Panzer Dragoon Orta
- The House of the Dead III
- Lamborghini
- Vexx

PELÍCULAS EN EL DVD

- Yager
- ATV: Quad Power Racing 2
- Vexx
- Evil Dead: A Fistful of Boomstick
- Sudeki
- Halo 2
- ...Y más videos

BURNOUT2: POINT OF IMPACT

↑ Tendremos que esperar unos meses para disfrutar de espectaculares bólidos.

Quema asfalto a toda velocidad

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **CRITERION GAMES**
EDITOR: **ACCLAIM**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MAYO 2003**
MULTIJUGADOR: **1-2**

PODEMOS aseguraros que la secuela de *Burnout* va a ser uno de los juegos más importantes de este año para Xbox. Hemos tenido acceso exclusivo a la presentación del juego en Londres y se nos dado la oportunidad de probar una versión Pre-Alpha del juego con la que hemos alucinado.

Burnout 2 seguirá el camino marcado por el primero, es decir, carreras extremadamente rápidas que se disputan en medio de cuatro coches por ciudades y carreteras comarcales repletas de tráfico. La velocidad es el eje central del juego y ésta se ha multiplicado respecto al primer *Burnout*. Por ejemplo, ahora la barra de turbo se llena muy rápido: un par de virajes arriesgados, pasar por entremedio de dos o tres coches, unos segundos contra dirección y *¡voilà!*, ya tenemos turbo.

El control se ha mantenido fiel al original y seguirá siendo igual de arcade y accesible para cualquiera. Con tanta velocidad en medio de tanto tráfico no podían faltar accidentes, y éstos se han ganado en espectacularidad. Y es que el modelado de los coches se ha perfeccionado en gran medida. Los vehículos presentan unas formas redondas perfectas y unos efectos de luz maravillosos. «El número de polígonos de todos los coches se ha aumentado logrando que el detalle de éstos sea más del doble respecto a la versión de PS2», nos comentaba Richard Parr, programador jefe de Criterion. Otra característica nueva serán los efectos atmosféricos como lluvia o niebla, que se han añadido en esta segunda parte y que aumentarán la ya de por sí elevada espectacularidad gráfica.

Habrá 30 nuevas pistas con un total de casi 1000 kilómetros por los que correr subidos en los nuevos 14 bólidos, todos magníficos y con una clara inspiración en la película *The Fast and The Furious*. Además, existirá un nuevo modo «Custom» en el que podremos personalizar nuestro coche con *kits* y nuevas pinturas. El modo «Crash for Cash», en el que tendremos que provocar accidentes espectaculares por dinero, es otra de las nuevas sorpresas ya que incluirá nuevas misiones exclusivas. Por último, el modo «Pursuit», en el que nos subiremos en un coche de policía para detener, en un tiempo límite, a un fugitivo que huye a toda velocidad.

Además, podremos personalizar y añadir nuevos temas de música a la ya cañera banda sonora. Y, otra buena noticia, el juego dispondrá de conexión a *Xbox Live* y audio Dolby Digital 5.1.



↑ Algunos accidentes serán tan escalofriantes como éste.



↑ ¡Uyyy! Por poco...





Los derrapes son tan fáciles como útiles.



Un tranquilo paseo a 100 mph por la carretera de la costa.

INFORMACIÓN ADICIONAL

LA PRESENTACION
Fue en Londres y ha sido muy original. El equipo de Criterion alquiló un auténtico taller mecánico para presentar su juego. La presentación se realizó entre un buen número de coches a medio reparar, herramientas, neumáticos y, por supuesto, consolas Xbox. Fuera del taller, media docena de coches «tuneados» hacían gala de sus potentes motores y equipos de música.

HISTORIA
El primer *Burnout* fue un éxito sorpresa. A pesar de luchar contra la bestia *Gran Turismo 3* en PS2, consiguió un buen número de ventas. Por desgracia, la versión Xbox fue una simple conversión de PS2 que, aunque conservaba el espíritu, no aprovechaba el potencial de la consola.



Los saltos son otra de las nuevas características y estarán a la orden del día.

AL 20 POR CIENTO

PUES SÍ. Eso es lo que nos contestó Michael Williamson cuando le preguntamos por el motor gráfico. «*Burnout 2* se encuentra en estos momentos en el 20 % de desarrollo en este apartado». Atónitos nos quedamos al oír esto ya que en esos momentos probábamos el juego y la calidad visual nos parecía excelente, con un movimiento de pantalla súper suave y un modelado de los coches sublime. «No puede ser...», le contestamos incrédulos a su afirmación, a lo que respondió con una sonrisa de orgullo: «Estamos desarrollando todo el motor gráfico desde cero, sin basarnos en ninguna otra versión. Con ello deseamos exprimir al máximo las cualidades gráficas de Xbox.»



El efecto reflejo de los coches es increíble...



... y el detalle de las ciudades no se queda atrás.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

↑ Las habilidades de Legolas con un arco son insuperables.

La lucha por la Tierra Media continúa...

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **EA**
EDITOR: **EA**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2003**
MULTIJUGADOR: **1**

SUPONIENDO QUE DURANTE estos últimos cinco años no hayas estado encajonado dentro de un bloque de plomo, seguramente sabrás que *Las Dos Torres* es la segunda parte de la trilogía *El Señor de los Anillos*. Y precisamente por esto resulta un poco sorprendente que sea la primera de estas películas la que se publica en Xbox.

La trama se inicia cuando Frodo, el portador del anillo, y su inseparable y rechoncho compañero hobbit llamado Sam abandonan la comunidad y viajan hasta el corazón de Mordor para destruir el llamado Anillo Único. En otro sitio, los guerreros Aragorn (el de la intensa mirada), Legolas (el de las orejas puntiagudas) y Gimli (el de las piernas cortas) se disponen a encontrar a los hobbits Pippin y Merry, que han sido capturados y secuestrados por los sumamente vejatorios orcos Uruk-Hai.

A pesar de que a los gráficos del juego se les pueden aplicar calificativos que van desde impresionantes hasta sobresalientes, lo cierto es que es la banda sonora la que realmente te hace venir ganas de emprender el largo viaje hacia el corazón de la oscuridad.

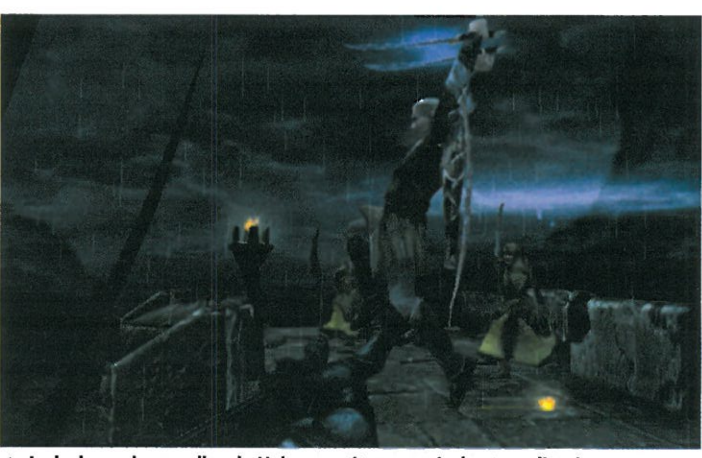
Desde las batallas contra los gnomos, que tienen lugar en cavernas desagradablemente húmedas, hasta poner fin al asedio de los Uruk-Hai durante la gran batalla del abismo de Helm, EA ha cuidado muchísimo los cambios de ritmo de la lucha. Y por mucho que pueda resultar estilo *back'-em-up*, el juego también incluye un sistema de avance semejante al de los RPG. Tendrás ocasión de comprar nuevas habilidades, movimientos y trucos, de acuerdo con la idea de que si juegas un juego a la perfección, desde el principio hasta el fin, tu personaje acabará siendo una especie de superhéroe.

En el campo de batalla ganarás puntos por los ataques individuales, dependiendo de la eficacia y del estilo con que despaches a tus adversarios. Esto te permite construir un «batallómetro» que te proporciona una ráfaga de potencia durante diez segundos, a la vez que permite el que tu personaje se vaya promocionando.

Pero no todo se reduce a blandir espadas, ya que de vez en cuando aparecen operaciones militares perfectamente calculadas que requieren un poco más de delicadeza.



↑ A pesar de que es más un espadachín, el arco tampoco se le da mal a Aragorn.



↑ La lucha en la murallas de Helm constituye un nivel extraordinario.





Dado que EA posee la licencia del filme, los personajes tienen el mismo aspecto.



No es un personaje jugable, pero Gandalf aparece de vez en cuando.



INFORMACIÓN ADICIONAL

COMPAÑEROS
En los tutoriales y misiones introductorias de su juego *Las Dos Torres*, EA ha utilizado personajes y eventos de *La Comunidad del Anillo*. Una buena noticia para los entusiastas de *El Señor de los Anillos*.

LICENCIA PARA TEMBLAR
Actualmente se halla disponible un juego de Vivendi Universal Interactive basado en *La Comunidad del Anillo*, pero no guarda ninguna relación con *Las Dos Torres*, de EA. Lo que ocurrió fue que EA compró los derechos de la empresa cinematográfica New Line para hacer los juegos basados en las películas. Universal se hizo con los derechos para hacer juegos basados en los libros, lo que significa que dispone de todos los personajes y de todos los eventos, pero en cambio no dispone de ningún sonido, situación ni forma de actuar que hayas podido contemplar en el cine.



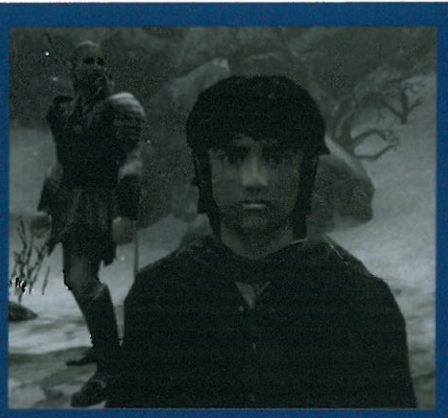
Puede que no les llegue ni a la cintura, pero el enano Gimli se las apaña muy bien en su lucha frente a los viciosos orcos Uruk-Hai.

HACE MUCHO, MUCHO TIEMPO

El nivel inicial del juego te sitúa en el papel de Isildur, un antiguo rey de los hombres de la mitología de Tolkien. Isildur es mucho más fuerte que los otros tres personajes jugables (Aragorn, Legolas y Gimli), ya que fue el único hombre capaz de derrotar al oscuro Sauron. El nivel te coloca batallando frente a los orcos en las cercanías del Monte del Destino, miles de años antes de que ocurrieran los eventos de la película y del juego. Incluso en el caso de que no sepas nada de *El Señor de los Anillos*, esta apertura te pone en situación en un abrir y cerrar de ojos.



Incluso si eres nuevo en todo esto de *El Señor de los Anillos*...



... pronto podrás distinguir a Frodo de Legolas.



8 MILLONES DE JUGADORES TE ESPERAN

El día 14 de enero Microsoft pone en marcha en Europa el servicio «Xbox Live»

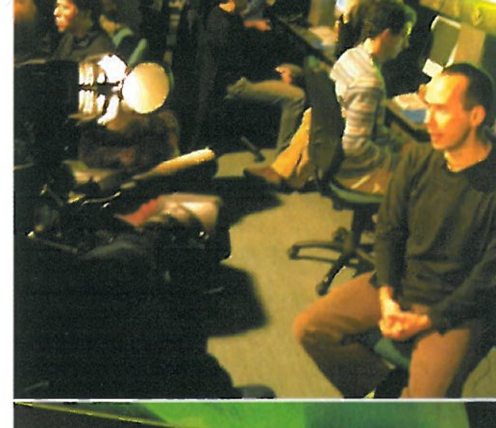


DESDE EL mismo momento en que Microsoft decidió entrar en el mercado de las consolas tuvo claro que la asignatura pendiente de este sector era el juego *on line*. Por este motivo, una de las prioridades en el diseño de Xbox fue todo lo relacionado con este apartado.

Un año después de la salida al mercado europeo de la consola y cuando el servicio *Xbox Live* ya está funcionando en Estados Unidos (con enorme éxito: más de 250.000 usuarios en menos de dos meses) y en Japón (de momento no hay cifras al respecto), nos llega la oportunidad a los usuarios de nuestro continente -en concreto España, Reino Unido, Francia, Alemania, Italia, Bélgica, Países Bajos y Suecia son los países elegidos- de lanzarnos a lo que es una auténtica nueva experiencia nunca vista en una consola: la posibilidad de disputar partidas *on line* con jugadores de prácticamente todo el globo terráqueo.

Esta excelente noticia ha coincidido con la presentación preliminar por parte de Microsoft de algunos de los datos relativos a la campaña navideña, que nos ha dejado noticias tan relevantes como el hecho de que ya se han vendido más de 8 millones de consolas Xbox en todo el mundo o que, en la actualidad, la consola de Microsoft se ha posicionado claramente como la número dos del mercado por encima de Game Cube, de Nintendo.

De todo ello hubo tiempo para hablar en la presentación que se realizó del servicio *Xbox Live* a los medios de comunicación el pasado día 27 de enero, en Madrid, que contó con la presencia de Michel Cassius, vicepresidente europeo de la Plataforma Xbox, y en la que Teo Alcorta, *Product Manager* de Xbox en España, realizó una interesante demostración del funcionamiento del servicio a los asistentes, que luego tuvieron oportunidad de probarlo en persona. No vamos a referiros mucha más información de lo que allí se trató, pues os invitamos a informaros de todo lo relativo a *Xbox Live* en el amplio reportaje que le dedicamos este mes al nuevo servicio. También os aconsejamos que leáis con detalle la entrevista que amablemente nos concedió Michel Cassius.







PREPÁRATE PARA LAS GUERRAS CLONES

Llega a Xbox el primer juego basado en el Episodio II



POR ENÉSIMA vez, un título anunciado como exclusiva para ciertas plataformas acaba desembarcando en otras. En el caso que nos ocupa, después de ser editado para PS2 y GameCube, el juego *Star Wars: Clone Wars*, de LucasArts, va a llegar próximamente a Xbox, en concreto en la primavera de este año. Además, el juego aparecerá con sorpresa incluida ya que contará, con una opción para ser utilizado por ocho jugadores en *Xbox Live*.

Clone Wars es un juego de acción y estrategia desarrollado por Pandemic Studios que nos propone convertirnos en Jedi y dirigir un ejercito de clones. Nuestro ejército tendrá que combatir en nombre de la República contra las fuerzas de la Confederación de Sistemas Independientes, a cuyo frente se halla el malvado Conde Dooku. En concreto, el juego intenta reproducir en nuestro ordenador una de las escenas más espectaculares del *Episodio II*: la multitudinaria batalla cercana al final de la película. Pero, en este caso, la acción no se desarrolla en un único escenario, sino en 16 campañas repartidas en seis mundos diferentes.



Si has visto la película reconocerás fácilmente esta escena...



Un nuevo tanto en el marcador de la República...

¡QUE TIEMBLE TOKIO!

El mítico *Godzilla* regresa de las profundidades



DESPUÉS de cautivar a los usuarios de GameCube, el juego *Godzilla: Destroy All Monsters Melee*, editado por Infogrames bajo el sello Atari, va a llegar esta primavera a Xbox. Se trata de un juego de lucha que nos permitirá ponernos en la piel de diversos monstruos gigantescos que se enfrentarán entre sí en colosales combates. Las peleas se podrán desarrollar en diez arenas diferentes, algunas de ellas ambientadas en lugares tan conocidos como Tokio o San Francisco.

El juego contará con opciones multijugador que posibilitarán que hasta cuatro personas se enfrenten entre sí. Además, ofrecerá la incorporación de un monstruo nuevo no incluido en el juego original, el Mechagodzilla 3, procedente de la última película japonesa realizada en torno al personaje de Godzilla.



Cuando estos colosos desatan su furia...



... las ciudades pagan los platos rotos.

Breves

ACUERDO ENTRE TAKE 2 Y VIRGIN PLAY

La compañía inglesa y la distribuidora española han llegado a un acuerdo gracias al cual la segunda lanzará en nuestro país los productos de la primera a partir de febrero de este año. Entre los próximos lanzamientos figuran Midnight Club 2 y State of Emergency.

CRECE LA FAMILIA HALO

A la gama de productos lanzados hasta el momento sobre el juego de Bungie, se van a unir próximamente dos novedades: una línea de juguetes creados por la compañía Racing Champions Ertl y una nueva novela, *Halo: The Flood*, escrita por William C. Dietz.

PROEIN DISTRIBUIRÁ A METRO 3D

Gracias a un reciente acuerdo de distribución, Proein va a traer a nuestro país los juegos de la compañía inglesa Metro 3D, entre los cuales figura un juego para Xbox. Se trata de *Stake*, un título de lucha multijugador en 3D que será publicado próximamente.

EL ASESINO IMPLACABLE

Tras cosechar buenas críticas a su paso por diversas plataformas, entre ellas Xbox, Eidos ha confirmado que *Hitman*, el juego de acción protagonizado por un experto asesino a sueldo, va a contar con una nueva entrega, que será la tercera de la saga.

EL REGRESO DEL CAZADOR

Interplay anuncia una secuela de *Hunter: The Reckoning*



UNO de los mejores y más adictivos juegos editados hasta el momento para Xbox está a punto de regresar a nuestra consola. *Hunter: The Reckoning Reedemer* es como se llamará esta secuela, que será desarrollada por High Voltaje Software y que incluirá una serie de sustanciosas novedades.

Para empezar, además de los cuatro personajes ya conocidos, se añadirán nuevos protagonistas. También encontraremos nuevas armas, *power ups*, hechizos y, por supuesto, nuevos escenarios y multitud de nuevas criaturas que nos acosarán sin descanso. Otra interesante aportación de esta secuela será la posibilidad de descargar nuevos contenidos a través de *Xbox Live*.



Parece que el motor gráfico se ha mejorado bastante.

REPOKER DE ACCLAIM

La compañía americana presenta sus nuevos proyectos para Xbox



ADEMÁS de *Dakar 2*, un juego del que ya os hemos hablado con anterioridad, Acclaim acaba de hacer público el desarrollo de cinco nuevos títulos que serán publicados próximamente para Xbox.

La lista comienza con *Urban Freestyle Soccer*, un juego de fútbol callejero desarrollado por Silicon Dreams. La siguiente apuesta es *I, Gladiator*, un título que, como su propio nombre indica, nos llevará al Imperio Romano para luchar como gladiadores.

También están en desarrollo tres juegos de carreras, dos de ellos desarrollados por Climax (*Moto GP*): *SX Superstar* y *Speed Kings*. El tercero en discordia es *XGRA*, siglas de *Xtreme Gravity Racing Association*.

En fin, juegos de lo más variado que serán publicados a lo largo de este año para satisfacer a todo tipo de usuarios.



Breves

EL REGRESO DE UN CLÁSICO

Una de las leyendas del videojuego, *Pitfall*, va a renacer en las consolas de nueva generación. Así lo ha confirmado Activision, que ha dejado el desarrollo de esta nueva entrega del juego en manos del estudio Edge of Reality. El lanzamiento esta previsto para otoño de este año.

LINEA PLATINUM HITS

Microsoft ha lanzado en Estados Unidos una línea económica de juegos para Xbox bautizada como Platinum Hits, entre la que figuran títulos como *Amped*, *Silent Hill 2*, *Wreckless* o *Rallisport Challenge*. Os mantendremos informados si se confirma su lanzamiento en el mercado europeo.

COLIN NO PARA

Cuando aún nos dura el excelente sabor de boca que nos ha dejado *Colin McRae 3* a su paso por Xbox, Codemasters ha confirmado de forma extra oficial, a través de los foros de su página Web, que ya está trabajando en la cuarta entrega de la saga.

GAME OVER PARA RAGE

La compañía inglesa Rage se ha visto obligada a echar el cierre después de atravesar graves problemas económicos. De momento es una incógnita saber qué ocurrirá con sus juegos en desarrollo para Xbox (*Lamborghini*, *Rolling* y *Team SAS*) aunque circula el rumor de que Microsoft podría adquirirlos.

NUEVO PACK XBOX

Por 279,99 € incluye el esperado *Metal Gear Solid 2: Substance*



NO CABE DUDA de que uno de los pequeños «secretos» que han logrado catapultar las ventas de Xbox durante estas navidades ha sido la aparición en el mercado de diversos *packs* que, junto con la consola de Microsoft, ofertaban diversos juegos a precios realmente interesantes.

Por ello no es de extrañar que ahora Konami y Ardistel aúnen esfuerzos para ofrecer un nuevo *pack* realmente excepcional: por 279,99 € podremos conseguir una flamante Xbox más uno de los juegos más prometedores de este año, el esperado *Metal Gear Solid 2: Substance*.

Y ya que hablamos de Konami, otra buena noticia ha sido anunciada recientemente: el juego *Apocalyptica*, un *shooter* en primer persona que utiliza el motor gráfico de *Quake II*, será próximamente publicado en nuestro continente.



VUELVE MOTO GP

Climax trabaja en una secuela de este aclamado título



PARA NOSOTROS y, probablemente para muchos usuarios de Xbox, es el mejor juego de conducción publicado hasta el momento para nuestra consola. Y la buena, buenísima noticia es que vuelve en apenas un par de meses.

Moto GP: Ultimate Racing Technology 2 contará con una impresionante cantidad de novedades, entre las que destacan con brillo propio la opción multijugador a través de *Xbox Live* que permitirá que hasta 16 jugadores participen en una carrera de forma simultánea. Además, incorpora seis nuevos circuitos, que amplían la oferta hasta un total de dieciséis pistas.

No vamos a proporcionaros más detalles por el momento ya que el mes que viene publicaremos un amplio reportaje sobre este título.



La lluvia complica mucho las carreras.



Podemos personalizar nuestras motocicletas.

EL APOCALIPSIS, AHORA

El estudio 2015 trabaja en *Men of Valor: Vietnam*



AUNQUE en el cine haya sido abordada hasta la saciedad, la guerra de Vietnam no ha sido por el momento un conflicto demasiado tratado en el mundo del videojuego.

Este panorama va a cambiar cuando Vivendi publique el año que viene el juego en el que actualmente trabaja el estudio 2015, creadores del magnífico *Medal of Honor: Allied Assault*.

Se trata de un *shooter* en primera persona que recreará algunos de los momentos más importantes de la guerra de Vietnam, como la ofensiva de Tet o la destrucción de la base aérea de Danang. Entre las opciones de juego disponibles habrá un modo cooperativo para dos jugadores y diversas opciones multijugador.



Como diría el coronel Kurtz: «El horror, el horror...»



«Me encanta el olor de Napalm al amanecer...»

ELECTRONIC ARTS DISTRIBUIRÁ SOUL CALIBUR II

Pero sigue sin confirmarse su fecha de lanzamiento



BUENAS NOTICIAS para los fanáticos de los juegos de lucha ya que la distribución en nuestro continente de la versión PAL del esperadísimo *Soul Calibur II* ya está garantizada. La secuela del popular juego de Namco ofrecerá a los usuarios de Xbox un luchador exclusivo que no se podrá encontrar en otras versiones: se trata de Spawn, un personaje que los aficionados a los cómics conocen sobradamente.

Pero las novedades no acaban ahí ya que, además de un renovado motor gráfico, nuevas escenarios para combatir y por supuesto nuevos movimientos de combate y combos, encontraremos nuevos personajes, entre ellos uno bautizado como Necrid, que ha sido diseñado por el famoso dibujante de cómic Todd McFarlane.



El motor gráfico en todo su esplendor.



¿Le reconoces? Sí, es Spawn.



LLEGAN LOS SIMS

Electronic Arts confirma el lanzamiento del exitoso juego de Maxis para Xbox



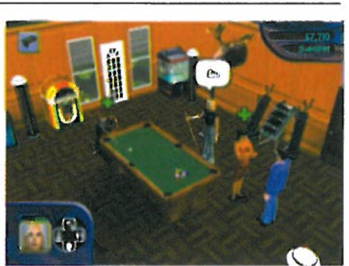
EL MES pasado os lo adelantábamos ya de forma extraoficial en una noticia breve. Ahora ya os podemos informar de que Maxis y Electronic Arts han confirmado públicamente el desarrollo de la versión para Xbox de *Los Sims*, tras el exitoso paso de esta serie por otras plataformas.

Lo que los usuarios de la consola de Microsoft vamos a poder disfrutar es una conversión del juego recientemente aparecido para PS2, que supuso la primera incursión de la saga en las 3D, pero que mantenía el desarrollo y la jugabilidad ya vista en otras entregas de *Los Sims*.

Del desarrollo del juego, que será publicado en primavera de 2003, se encargará Edge of Reality en colaboración con Maxis. Os ofrecemos las primeras imágenes de *Los Sims* en Xbox.



El salto a las 3D potencia la calidad gráfica del juego.



La jugabilidad sigue siendo el punto fuerte.

VESTIDA PARA MATAR

Vivendi publica *Dark Angel*, basado en una serie televisiva de James Cameron



TAL VEZ te sorprenda no haber oído hablar demasiado acerca de esta serie creada por el prestigioso director James Cameron (*Terminator, Abyss, Titanic*) e incluso te resulte difícil comprender que no se haya emitido en nuestro país. Pues no es tan raro ya que, contra todo pronóstico, y a pesar de venir avalada por el mismísimo Cameron, la serie no funcionó nada bien en Estados Unidos.

Con este lastre de partida nos llega ahora este juego de Vivendi que se basa en la serie y que cuenta con una protagonista femenina, la atractiva Max, que bajo su impactante aspecto esconde un soldado manipulado de forma genética.

El mes que viene os ofreceremos el análisis de este juego de acción que cuenta con importantes elementos de lucha en su desarrollo.



Max sabe muy bien como apañárselas ella solita.

A PUNTA DE PISTOLA

Thrustmaster presenta el primer dispositivo de disparo para Xbox

COINCIDIENDO con el lanzamiento del esperado juego *House of the Dead III*, Guillemot ya ha empezado a comercializar un periférico que le viene como anillo al dedo al popular juego de Sega.

Se trata de la pistola Beretta 92FS, un impactante dispositivo que imita a la perfección una de las armas cortas más conocidas del mercado. Su conexión y uso son sumamente sencillos y, además del gatillo, la pistola incorpora varios botones que nos permiten configurar y seleccionar las diferentes opciones de los juegos sin prácticamente hacer uso del controlador de Xbox.

Su precio es de 59 € y, por el momento, no se ha confirmado si se editarán otros juegos que hagan uso de este dispositivo.



Breves

A VUELTAS CON TOLKIEN

Tanto Vivendi como Electronic Arts trabajan en nuevos juegos basados en *El Señor de los Anillos*. La primera prepara un juego basado en el libro de *Las Dos Torres* mientras que la segunda planea la secuela del juego recientemente publicado para PS2. Ambos juegos contarán con una versión para Xbox.

ACUERDO ENTRE DREAMWORKS Y ACTIVISION

Los tres próximos largometrajes de animación de Dreamworks, *Sharkslayer*, *Madagascar* y *Over the Hedge*, tendrán su propio videojuego que será desarrollado por Activision. Este hecho es posible gracias al acuerdo al que han llegado ambas compañías y que ha sido hecho público recientemente.

LA RESISTENCIA ES FUTÍL

Parece que todos los *trekkies* que posean una Xbox están de enhorabuena ya que TDK ha anunciado que el juego *Star Trek: Shattered Universe*, actualmente en desarrollo para PS2, también va a llegar a la consola de Microsoft.

ADIOS A BATTLEFIELD 1942

El prometedor juego que Digital Illusions estaba desarrollando para PC y Xbox solamente va ser editado para la primera plataforma, después de que Electronic Arts haya decidido cancelar la versión para Xbox. Una pena, porque el juego tenía muy buena pinta...

NOVEDADES WANADOO

La compañía francesa tiene en preparación cuatro juegos para Xbox



MUY VARIADOS son los géneros que tocarán los cuatros juegos que Wanadoo última para Xbox y que serán distribuidos en nuestro país por Virgin Play.

Para empezar, nos encontramos con *Roland Garros 2003*, una nueva versión de este juego de tenis que promete superar en casi todos sus aspectos a su predecesor. En cambio, *Sniper Elite* es un juego de acción en primera persona ambientado en la 2ª Guerra Mundial en el que asumiremos el papel de un francotirador. Con la misma ambientación hallamos *Behind Enemy Lines* (título provisional), que de nuevo nos traslada a este conflicto pero con una jugabilidad basada en el género de los RPG. Por último, *Curse: The Eye of Isis* es una aventura en la que tendremos que investigar el robo de una estatua egipcia, hecho que parece desencadenar una maldición. Todos estos títulos serán editados a lo largo de este año.



Curse: The Eye of Isis.



Roland Garros 2003.



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
2003	CRIMSON SKIES	MICROSOFT	MICROSOFT
	MOTO X	KONAMI	KONAMI
	LOTUS CHALLENGE	TITUS	VIE
	VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM
	MALICE: KAT'S TALE	ARGONAUT	VIVENDI
	DOAX BEACH VOLLEYBALL	TECMO	MICROSOFT
	BATMAN: DARK TOMORROW	KEMCO	KEMCO
	FROGGER CLASSIC	KONAMI	KONAMI
	RACING EVOLUZIONE	MILESTONE	INFOGRAMES
	SHINING LORE	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	RUN LIKE HELL	INTERPLAY	VIVENDI
	STAR WARS GALAXIES	LUCASARTS	LUCASARTS
	WWE: CRUSH HOUR	PACIFIC COAST	THQ
	NINJA GAIDEN	TECMO	MICROSOFT
	CRIMSON SEAS	KOEI	TBC
	LAMBORGHINI	RAGE	RAGE
	TWIN CALIBER	RAGE	RAGE
	PSYCHONAUTS	DOUBLE FINE	MICROSOFT
	DUNGEONS AND DRAGONS	INFOGRAMES	INFOGRAMES
	ALTER ECHO	POR CONFIRMAR	THQ
	EVIL DEAD: BOOMSTICK	POR CONFIRMAR	THQ
	AMPED 2	MICROSOFT	MICROSOFT
	PROJECT BGE	TBC	UBI SOFT
	WOLVERINE'S REVENGE	GENEPOOL	ACTIVISION
	TRUE CRIME: STREETS OF LA	LUXOFLUX	ACTIVISION
	FABLE	BIG BLUE BOX	MICROSOFT
	HALO 2	BUNGIE	MICROSOFT
	FALLOUT	BIOWARE	INTERPLAY
	XIII	UBI SOFT	UBI SOFT
	BC	INTREPID ENTERTAINMENT	MICROSOFT
	COPS	FOX	VIVENDI
	VIRTUA FIGHTER 4.1	AM2	SEGA
	OPERATION FLASHPOINT	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	BEHIND AXIS LINES	IO INTERACTIVE	WANADOO
	PHANTASY STAR ONLINE	SONIC TEAM	SEGA
	FINDING NEMO	VICARIOUS VISIONS	THQ
	INDIANA JONES	THE COLLECTIVE	LUCASARTS
	SHENMUE II	AM2	SEGA
	ULTIMATE BLADE DARKNESS	REBEL ACT	CODEMASTERS
	PULSE RACER	JALECO	JALECO
	GLADIUS	LUCASARTS	LUCASARTS
	SHAYDE	POR CONFIRMAR	METRO 3D
	MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	TAKE2
	ARMADA 2	POR CONFIRMAR	METRO 3D
	BATTLE ENGINE AQUILA	LOST TOYS	INFOGRAMES
	BALLERS	MIDWAY	MIDWAY
	LEGION	SEVEN STUDIOS	MIDWAY
	PRO BEACH SOCCER	WANADOO	WANADOO
	DUALITY	TRILOBYTE GRAPHICS	PHANTAGRAM
	KINGDOM UNDER FIRE	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	STRIDENT	PHANTAGRAM	PHANTAGRAM
	RESTAURANT MANAGING SIM	POR CONFIRMAR	PHANTAGRAM
	SNIPER ELITE	REBELLION	WANADOO
	AUSTIN POWERS	POR CONFIRMAR	TAKE 2
	CURSE	WANADOO	WANADOO
	STATE OF EMERGENCY	VIS	TAKE 2
	ROLAND GARROS 2003	POR CONFIRMAR	WANADOO
	ROBOTECH	TDK INTERACTIVE	TDK INTERACTIVE
	MERCEDES BENZ	SYNETEC	TDK INTERACTIVE
	SHREK 2	POR CONFIRMAR	TDK INTERACTIVE
	CALL OF CTHULHU	POR CONFIRMAR	HEADFIRST
	CHARLIE'S ANGELS	POR CONFIRMAR	UBI SOFT
	FUTURAMA	DIGITAL ILLUSIONS	SCI
	PRO BEACH SOCCER	PAM DEVELOPMENT	WANADOO
	COMANCHE	POR CONFIRMAR	NOVALOGIC
	MX SUPERFLY	THQ	THQ
	RED FACTION II	VOLITION	THQ
	STARSKY AND HUTCH	POR CONFIRMAR	EMPIRE
	KAMEO: EOP	RARE	MICROSOFT
	COUNTER-STRIKE	VALVE	VIVENDI
	NIGHTCASTER	JALECO	JALECO

*Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



CASI no ha habido cambios en nuestra lista ya que repiten casi todos los títulos en el mismo puesto. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

1. SPLINTER CELL
EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **UBI SOFT MONTREAL**
El galardonado juego que pretende convertirse en el mejor título de Xbox.

2. FIFA 2003
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
Descubre la que presume de ser la mejor versión de esta saga.

3. HALO
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BUNGIE**
El juego insignia de Xbox y uno de los mejores *shooters* jamás realizados.

4. BLINX
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **ARTOON**
El simpático gato que tiene el poder de controlar el tiempo.

5. MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DESARROLLADOR: **EUROCOM**
Viaja a través de la Europa ocupada disparando a oleadas de nazis.

6. COLIN MCRAE RALLY 3
EDITOR: **CODEMASTERS** DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**
El mejor de los mejores sigue rugiendo el motor de su coche en Xbox.

7. THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **BETHESDA SOFTWORKS**
El universo Morrowind va a vivir una de las mejores aventuras de rol en Xbox.

8. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EDITOR: **VIVENDI UNIVERSAL** DESARROLLADOR: **WXP**
Los seguidores de la épica saga de J.R.R. Tolkien están de enhorabuena.

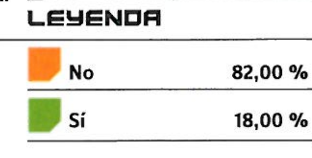
9. UNREAL CHAMPIONSHIP
EDITOR: **INFOGRAMES** DESARROLLADOR: **DIGITAL EXTREMES**
Llega a Xbox la nueva generación de los juegos *deathmatch* multijugador.

10. ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **ODDWORLD INHABITANTS**
Abe y sus amigos vuelven a estar entre los juegos más vendidos.

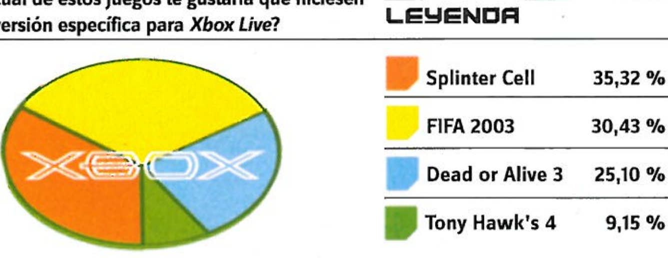
ESTADÍSTICAS XBOX

¿Pagarías alrededor de 249,99 € para comprar el juego y el mando de *Steel Battalion*?

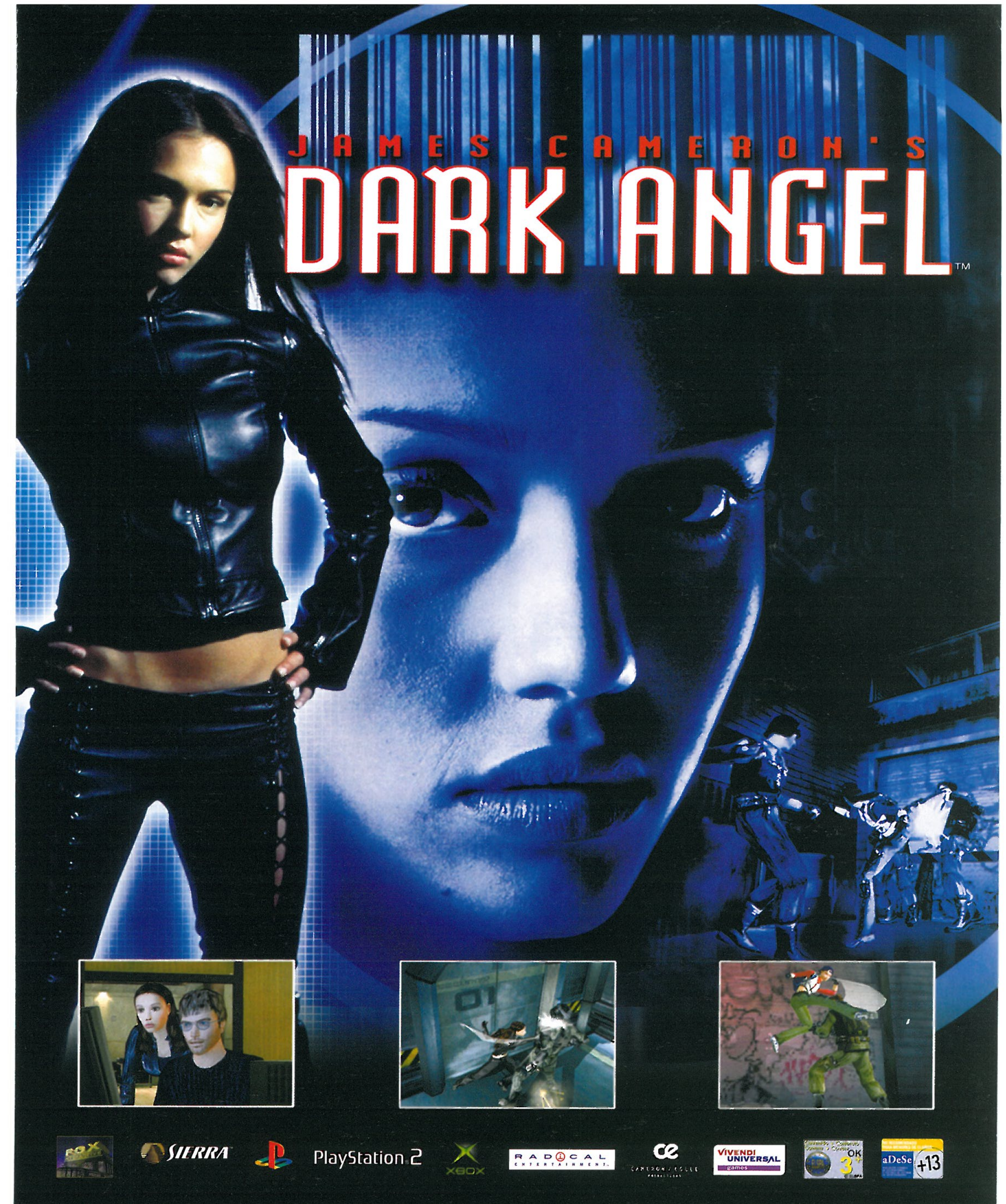




¿De cuál de estos juegos te gustaría que hiciesen una versión específica para *Xbox Live*?



Si quieres participar en nuestras estadísticas, visita nuestra página Web: www.revistaoficialxbox.net.


JAMES CAMERON'S
DARK ANGEL™
SIERRA
PlayStation 2
XBOX
RADICAL ENTERTAINMENT
VIVENDI UNIVERSAL games
OK 3+
aDeSe +13



PROJECT ZERO

Terror en estado puro

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: TECMO
EDITOR: MICROSOFT
FECHA DE LANZAMIENTO: MARZO 2003



YA PUBLICADO en otros países bajo el nombre de *Fatal Frame*, este juego anteriormente editado para PS2 promete llevar aún más allá el nivel de terror logrado por el ya de por sí escalofriante *Silent Hill 2*.

De hecho, los dos juegos tienen multitud de puntos en común, no sólo en cuanto a su desarrollo y estética, sino también en ciertos aspectos de su argumento. La mayor diferencia entre ambos títulos procede de dos hechos francamente inquietantes: al parecer, *Project Zero* se inspira en sucesos que ocurrieron realmente y el único objeto del que disponemos para defendernos es una cámara fotográfica.

Sí, has leído bien, una vez que penetremos en la mansión en la que transcurre el juego sólo podremos librarnos del acoso de los espíritus mediante el uso de este aparato, ya que capturando imágenes de los fantasmas lograremos hacerlos desaparecer.

El juego nos cuenta la historia de dos hermanos, Miku y Mafayu y más concretamente, de cómo la primera se introduce en la lúgubre mansión Himura para investigar la desaparición del segundo en ese lugar. Lo que allí descubrirá es el meollo del juego y también una historia capaz de crispar los nervios del más templado. Definitivamente, un juego que no conviene jugar en soledad y mucho menos con las luces apagadas...

El juego está basado en hechos reales.



La ambientación es terrorífica.



Tendremos que buscar a Mafayu en la mansión Himura.



Miku es la protagonista femenina del juego.

MIDNIGHT CLUB II

Carreras ilegales en las calles de la ciudad

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: ROCKSTAR
EDITOR: TAKE 2
FECHA DE LANZAMIENTO: ABRIL 2003



LA SECUELA de uno de los juegos más populares para PS2 está cercana a desembarcar en nuestra consola. Y todo hace pensar que si Rockstar sabe sacar buen provecho de las capacidades de Xbox, nos hallaremos ante uno de los juegos de conducción más espectaculares publicados hasta el momento para consola alguna.

El juego nos propone participar en carreras ilegales a lo largo y ancho de las calles de tres conocidas ciudades: París, Los Ángeles y Tokio. La principal novedad de esta secuela es que además de coches podremos conducir motocicletas, lo que le añadirá aún más emoción al juego.

Las carreras no están controladas por ningún tipo de reglas y, dada la naturaleza abierta del juego, podremos movernos con total libertad por donde deseemos, intentando encontrar atajos para llegar antes que nuestros competidores a la meta (incluso a través de los edificios).

Lo mejor de todo es que, tal y como podéis apreciar en las imágenes que acompañan estas líneas, el motor gráfico del juego presenta un aspecto impresionante, así que habrá que permanecer atentos a este juego porque puede dejar a sus competidores a la altura del betún...



El aspecto del juego es francamente prometedor...

... al igual que el de los coches.

... y qué decir de las motos.



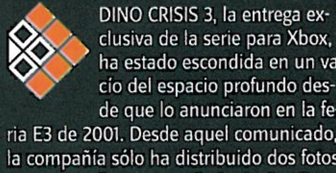


Esta secuela está ambientada en un futuro distante, así que tendrás jugosas armas con las que erradicar la amenaza sáurica.

DINO CRISIS 3

En el espacio nadie puede oír tus gritos

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: CAPCOM
EDITOR: CAPCOM
FECHA DE LANZAMIENTO: OTOÑO 2003



DINO CRISIS 3, la entrega exclusiva de la serie para Xbox, ha estado escondida en un vacío del espacio profundo desde que lo anunciaron en la feria E3 de 2001. Desde aquel comunicado, la compañía sólo ha distribuido dos fotos muy pequeñas y un puñado de detalles sobre lo que podemos esperar de la saga ahora que continúa en el espacio.

Los entusiastas de Resident Evil que estén leyendo estas líneas ya estarán al tanto del estilo de juego que ofrecieron las anteriores entregas de Dino Crisis. Los dos primeros juegos estaban ambientados en remotas islas tropicales en las que señores con gabardinas habían logrado criar varias especies de dinosaurios. Pero, tal como pudimos ver en Parque Jurásico, lo de criar dinosaurios no es una idea muy



Elévate cuando la cosa se ponga fea.



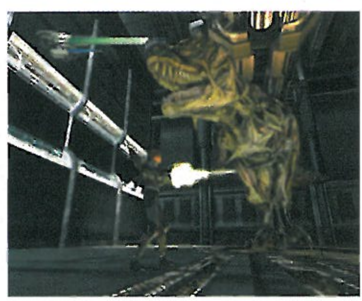
Un T-Rex zombi. Como si vivo no fuera ya espeluznante.



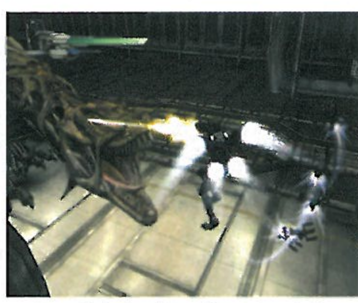
MOCHILA A REACCIÓN INCLUÍDA

¿Cómo matar a un dinosaurio zombi? Uniéndote al cuerpo del aire.

LA CARACTERÍSTICA más importante de las nuevas imágenes e informaciones que hemos visto hasta ahora en Dino Crisis 3 es la mochila a reacción. Tú y tu equipo tenéis una cada uno que os permite despegar y atacar a los enemigos desde el aire. Sin duda, esta circunstancia os otorga una necesaria ventaja cuando hay que enfrentarse a algunos de los lagartos más grandes. Yendo por el suelo llegarás sólo hasta cierto punto en el juego y, cuando te las veas con un T-Rex hambriento, te va a hacer falta dicha ventaja aérea. Enciéndelo y dales caña.



↑ Cuando estés ante un enorme T-Rex medio muerto pero famélico no tardarás en darte cuenta de lo útil que llega a ser la mochila a reacción.



↑ Cuando la bestia esté a punto de jamársete en un decir Jesús, es momento de poner en marcha los propulsores y salir de ahí pitando.



↑ Ahora la bola está en tu terreno. Será mucho más difícil darte si vas escurriéndote de esas fauces mortales mientras machacas al T-Rex con tu escopeta.



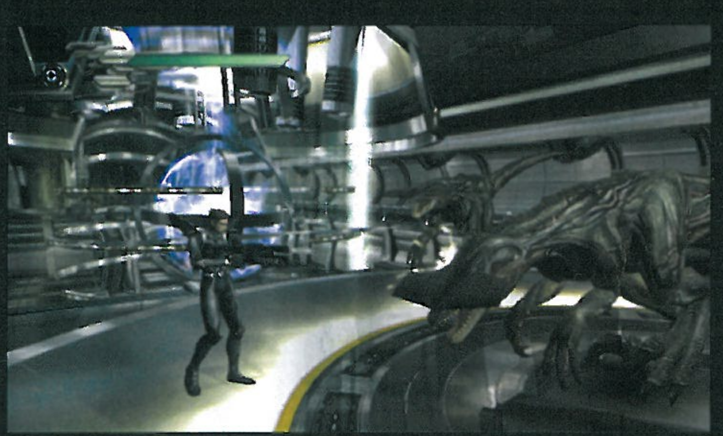
↑ Algunos de los escenarios y obstáculos de la nave colonial son espectaculares.



↑ Éste va a ser pan comido.



↑ Dosis de muerte desde el aire.

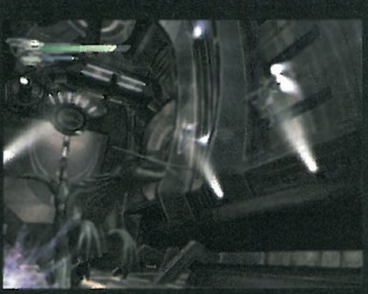


↑ Quedarse ahí como un pasmarote no es lo más prudente.

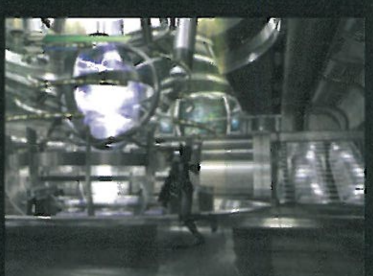
buena porque estos tienden a escaparse y zamparse a todo el mundo.

Pero olvida todo lo que crees saber sobre Dino Crisis. Tal como revelan estas flamantes imágenes exclusivas, la tercera parte de la serie tendrá un enfoque mucho más orientado hacia la acción que las dos anteriores.

La historia comienza cuando tú y tu equipo de marines intergalácticos os encontráis una nave espacial de colonos plagada de horribles dinosaurios tipo zombi. Al parecer, la nave-colonia consta de varias secciones. Conectarlas todas ellas es una parte importante de lo que el jugador debe hacer para completar el juego. Pronto te daremos más información sobre este esperado juego.



↑ *DC3* tendrá más acción que nunca.



↑ Desactiva el núcleo cerebral. O algo así.



Con escenarios remozados y acción más fluida, *Red Faction II* para Xbox será la mejor versión vista en una consola.

RED FACTION II

Un, dos, tres, ¡vuela pared!

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: VOLITION
DISTRIBUIDOR: THQ
FECHA DE LANZAMIENTO: MARZO 2003

YA TE LO anticipamos y ahora te ofrecemos las primeras pantallas que muestren la versión mejorada para Xbox del *shooter* en primera persona de Volition. Pero antes de que vayas a pensar que se trata sólo de otro juego de tiros en primera persona, ¿sabías que puedes abrirte paso a través de paredes en vez de tener que recorrer todo el camino?

Como experto en demoliciones ejerciendo en Marte, te unes a otros comandos para derrocar a un megalómano jefe del crimen. La historia tiene lugar cinco años después de los hechos del juego original. Si bien el modo para un jugador no ha sido modificado respecto al de la versión para PS2, ten por seguro que será mucho más suave y brillante.

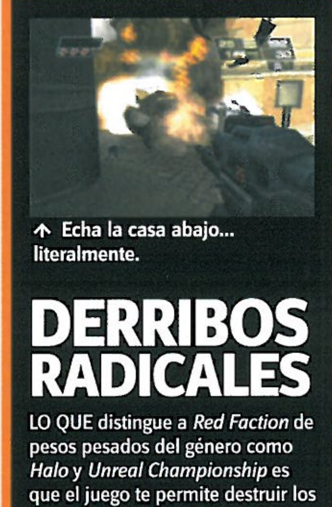
La versión de Xbox presentará nada menos que 20 mapas multijugador extra que no verás en ninguna otra consola. En total, habrá 60 niveles para despachurrar a tus amigos a placer. Asimismo, se incluirán cinco nuevos modelos de personajes, con la bonita cifra total de 45 (¡en *Halo* sólo hay uno!). La única pega a todo este esfuerzo extra de Volition es que el juego no sacará partido a *Xbox Live* de ninguna forma, ni siquiera para descargar contenidos. Una ocasión perdida, pero nos consolaremos pensando que el *Red Faction II* de Xbox será la versión definitiva.



En multijugador habrá 45 apariencias.



Y 60 mapas multijugador.



Echa la casa abajo... literalmente.

DERRIBOS RADICALES

LO QUE distingue a *Red Faction* de pesos pesados del género como *Halo* y *Unreal Championship* es que el juego te permite destruir los entornos. Si no puedes abrir una puerta, sólo tienes que coger un cohete, retirarte un poco, abrir un boquete en la pared y pasar por él como si tal cosa. Si no puedes darle a un enemigo porque se oculta tras un muro, saca el lanzamisiles y endílgale uno; hasta puede que los escombros que caen lo aplasten. Eso le da un nuevo significado al término «*shooter* de pasadizos».

¡¡¡Luces... cámara... a por ellos!!!

En un mundo en el que la violencia y los famosos luchadores van de la mano, un videojuego los glorifica. Kung Fu Chaos es la perversa obsesión del director Shao Thing por convocar a los mejores luchadores de artes marciales de los años 70, meterlos en distintos set de películas y hacerlos luchar a patadas. Con 21 escenarios de gran presupuesto, 8 temperamentales actores y un amuleto de un misterioso Maestro, harán que nunca sea la misma película... prueba y juega dos veces







www.xbox.com
www.kungfuchaos.com



XBOX





DRAGON'S LAIR 3D

Dirk, el intrépido, vuelve a la acción

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **DRAGON'S LAIR LLC**
EDITOR: **UBI SOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2003**



LOS JUGONES más arrugados (entre los que nos incluimos todos los miembros de la revista) recordarán *Dragon's Lair* por ser, principalmente, dos cosas: un juego que «molaba» mucho mirar, pero al que era un rollo jugar. Según Ubi Soft, esta versión en 3D es una aventura totalmente nueva a la que dará gusto jugar y que sólo se basa en el juego y los personajes originales del animador Don Bluth.

Encarnando a Dirk Daring debes salvar a la princesa Daphne de las garras del dragón Singe. Hay más de 150 animaciones nuevas de Dirk en las que corre, salta, rueda, trepa, se agacha, gatea, se balancea y da volteretas para llegar hasta el corazón de Daphne.

Como complemento al despliegue de nuevos movimientos de Dirk, encontramos 15 niveles con más de 40 entornos que explorar. Eso significa más de 250 salas para registrar, atestadas de puzzles, trampas, *power-ups* y secretos ocultos que debemos encontrar.



La animación de Dirk es impecable.



El aspecto es igual al de la recreativa clásica de los 80.



Sólo queda esperar que la jugabilidad haya mejorado.

CRIMSON SEA

Centenares de alienígenas vienen a por nosotros

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **KOEI**
EDITOR: **KOEI**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2003**



CRIMSON SEA ha estado fuera del radar desde que lo presentaron al mundo el mes de mayo del año pasado. Ahora, la firma japonesa va a montar una oficina en el Reino Unido para gestionar su inminente hornada de juegos, una lista que *Crimson Sea* encabeza. Tras echar un buen vistazo a una demo de *CS*, nos quedamos con ganas de mucho más. Lo que vimos fue un juego tan cargado de efectos especiales que a su lado las celebraciones australianas de año nuevo parecen una fogatilla nocturna con unas cuantas bengalas de ésas de niños.

En ciertos momentos de la batalla contra la invasión de alienígenas, hay cientos de enemigos arremolinándose a la vez hacia ti. La buena noticia es que habrá mucha munición y pistolas de todas las clases para hacer frente a la arremetida. Crucemos los dedos para tener el análisis completo el mes que viene.

Los amantes del combate cuerpo a cuerpo disfrutarán con muchas escenas así.

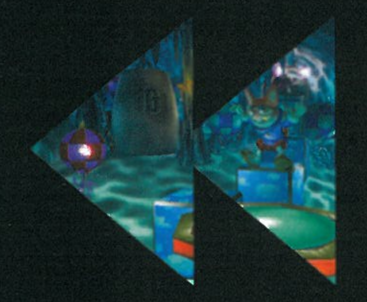


No tenemos ni idea de quién es, pero queremos averiguarlo lo antes posible.



Si no le das a nada con este arma, te has equivocado de negocio.

¿QUÉ GATO NECESITA SIETE VIDAS CUANDO PUEDE CONTROLAR EL TIEMPO?







Con Blinx, el único gato capaz de viajar en el tiempo, podrás volver atrás y corregir tus errores.

Recoge la basura con el "Aspirador de Tiempo" y almacena energía. Cuando quieras moverte a mayor velocidad, la necesitarás.

Congela a tus enemigos o date un tiempo extra.

Si te grabas y vuelves a jugar, jugarás contigo mismo.

Haz que tus enemigos se muevan a cámara lenta.

Gracias al disco duro de la Xbox, por primera vez controlarás todo el juego. Y todo el tiempo.



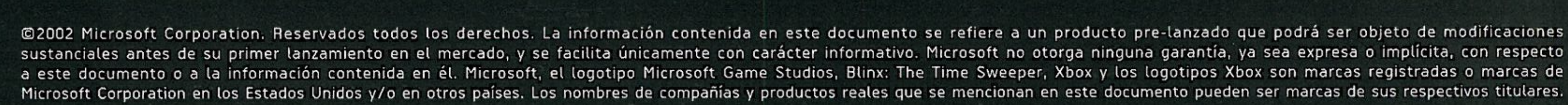




XBOX

www.xbox.com/es/blinx

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE



CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

POTENCIA Y CONVERSIONES

Antes de todo desearía felicitaros por vuestra revista, no sé si llegareis a publicar esta carta, ya que posiblemente la encontrareis demasiada extensa, pero me interesaría saber vuestra opinión. Tras una larga meditación sobre qué consola tendría que comprarme, he llegado a una conclusión: se supone que la consola más potente es Xbox, le sigue Game Cube y, en último lugar, Playstation2. Pero parece que a Xbox no están exprimiéndola como deberían. ¿Por qué? ¿Qué opináis de esto? ¿Creéis que tengo algo de razón? ¿Pensáis que PS2 está poniendo los límites de los juegos? Un saludo a todos desde Menorca.

Toni Ocaña
(Correo electrónico)

Amigo Toni, lo que dices sobre la potencia de las consolas es cierto, estamos de acuerdo en que Xbox es la más potente de las tres en cuanto a gráficos, sonido y posibilidades de juego en Red. No obstante, también estamos al tanto de algunos problemas que han aquejado a varios títulos multiplataforma, ya que algunos han sido desarrollados partiendo de la base de PS2 convirtiéndose más tarde a Xbox con apenas un lavado de cara que mejora mínimamente al original. Desde aquí creemos que esta situación se debió al posterior lanzamiento de Xbox, y a que muchos juegos ya estaban desarrollados en PS2. Ahora, debido al éxito que está teniendo nuestra consola, poco a poco iremos viendo más diferencias en cuanto a calidad entre los juegos multiplataforma.

REQUISITOS XBOX LIVE

Me gustaría saber que, me hace falta para disfrutar de *Xbox Live* y qué juegos serán compatibles.

Beon
(Correo electrónico)

A pesar de que ya se ha comentado ampliamente en las páginas de esta misma revista, vamos a precisarlo una vez más: para jugar en *Xbox Live* tendrás que estar abonado a cualquier conexión ADSL de las disponibles en España. Posteriormente, tendrás que adquirir un *kit Xbox Live* por un precio de 60€, con el que tendrás derecho a jugar durante todo un año. Lo de los juegos es más peliagudo porque depende de cada compañía, pero la mayoría de los nuevos lanzamientos serán compatibles con este sistema, ya sea para jugar *on line* (*Unreal Tournament*) o para descargar nuevos contenidos (*Splinter Cell*).



RARE, TENIS Y BALDUR'S GATE

Como Microsoft compró Rare no hace mucho tiempo, quería saber si lanzarán un *Banjo Kazooie* o un *Donkey Kong*. También si sacarán *Virtua Tennis 2* y, por último, cuando saldrá *Baldur's Gate: Dark Alliance* en Xbox.

Fco Javier Fornells
(Carta)

La compra de Rare ha generado un aluvión de preguntas o especulaciones sobre sus próximos lanzamientos, pero de los dos juegos que mencionas sólo *Banjo* se encuentra entre los futuribles lanzamientos para Xbox, ya que Nintendo posee los derechos de *Donkey Kong*. Respecto a *Virtua Tennis 2*, quizá lo más probable sea el lanzamiento de una tercera parte totalmente nueva, dado el tiempo que tiene ya la segunda entrega. Intenta probar *Slam Tennis* o el próximo *Top Spin* como alternativas en cuanto a juegos de tenis. *Baldur's Gate* será lanzado en pocos meses para Xbox, pero sentimos no poder darte una fecha más concreta.

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona



TERROR Y ANGUSTIA EN SILENT HILL 2

Me gustaría que me ayudarais en el juego *Silent Hill 2*. Me he quedado atascada en el «Laberinto» por culpa de un puzzle, en el que hay dos habitaciones, una con seis muertos y otra con seis sogas de las que se puede tirar. He probado de mil formas diferentes a tirar de las sogas, pero no lo paso. Hubiera pedido ayuda en Internet, pero como no tengo, espero que me ayudéis.

María José Garrido
(Carta)

Ya que no tienes Internet, vamos a echarte una mano de forma excepcional con *Silent Hill 2* dándote la solución para los niveles «Fácil» y «Normal» en este enigma. En el nivel «Fácil», el hombre inocente es el condenado por rapto, así que recuerda su posición y tira de la soga que esté situada en el mismo sitio en la sala contigua. En el nivel «Normal», el hombre inocente es el condenado por incendio, usa el mismo sistema que en el nivel «Fácil» y tira de la soga que tenga su misma posición en la siguiente sala. Ahora, a disfrutar con ese grandísimo juego como es *Silent Hill 2*.



SOLID SNAKE SE HA INFILTRADO EN XBOX

Me gustaría saber cuándo va a salir el *Metal Gear Solid 2* en Xbox. ¿Van a sacar una serie «Platinum» para Xbox?

Santiago Martínez
(Correo electrónico)

Estas de suerte Santiago, bueno tú y todos los que esperaban jugar a *Metal Gear Solid 2: Substance* en Xbox, porque seguramente ya puedas encontrar el juego en las estanterías cuando leas estas líneas. También puedes encontrar en las tiendas juegos más baratos como *Blinx, Quantum Redshift o Munch Oddysee*, pero por el momento no hay una línea oficial de juegos económicos para Xbox. Dado que la tendencia del mercado es ésa, es muy posible que dentro de un tiempo se lance una línea de juegos como la que mencionas.

ROL, ZOMBIES Y FANTASÍA

Una pregunta: ¿sabéis si Capcom tiene pensado lanzar en algún momento una versión de *Resident Evil* para Xbox? ¿Se sabe algo de un *Final Fantasy*? Gracias, creo que Xbox es la mejor consola.

Adolfo Sánchez
(Correo electrónico)

Malas noticias en cuanto a *Resident Evil* o *Final Fantasy* en Xbox. El primero, porque Nintendo compró la exclusiva y el segundo, porque Sony tiene parte de Square y vemos difícil que se concrete un *Final Fantasy* a corto plazo para Xbox. Si quieres un buen *survival horror* prueba con *Silent Hill 2* o *Fatal Frame (Project Zero)* mientras que tienes *Morrowind* o el futuro *Fable* como alternativas en juegos de rol.

PREGUNTAS DE ALTOS VUELOS

Hola, me gustaría saber si saldrá algún juego para Xbox como *Flight Simulator* o *Ace Combat 4*. También me gustaría saber porqué se necesita un mando para ver DVD en Xbox. Un saludo.

José Bolaños Domínguez
(Carta)

Todavía no está previsto el lanzamiento de los juegos que has mencionado, pero si quieres algo similar a Ace Combat puedes probar con Deadly Skies en Xbox. Próximamente, podrás disfrutar de Crimson Skies, un excelente título aparecido hace algún tiempo para PC. Son muchos los usuarios que utilizan la consola sólo para jugar, por lo que se optó al final por no incluir la reproducción de DVD de serie en la consola. Si lo miras por otro lado, el equipamiento de serie en Xbox ya es muy superior a cualquier otro sistema, por lo que su inclusión podría haber repercutido en el precio final.

JUEGOS Y DEMOS

En la portada del DVD de la revista número 9 aparece la demo de *Silent Hill 2*, pero al menos en mi DVD la demo jugable es la de *Hitman 2*. ¿A qué se debe este error? También quería saber porqué las demos están en inglés.

Xavier
(Carta)

Es cierto, desde aquí pedimos disculpas, ya que fue un error por nuestra parte al nombrar una demo (*Silent Hill 2*) que no estaba incluida en el DVD, cuando la jugable era *Hitman2*. El tema del idioma depende del editor de cada juego, la mayoría de las veces lanzan una única demo, por lo que no se molestan en traducirlo hasta lanzar la versión completa del juego.

EL FIN DEL MUNDO HA SIDO RECIBIDO CON UN ENTUSIASMO INUSITADO.

"La primera compra obligada para todo usuario de Xbox ya tiene nombre." MeriStation

"Los gráficos son los mejores que han pasado por una pantalla o monitor. La música es genial, el sonido está a la misma altura. La perfección ya existe." Superjuegos

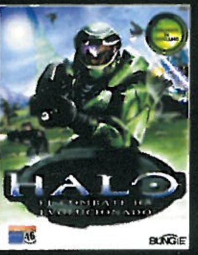
"Sencillamente el mejor juego creado hasta el momento para Xbox. Uno de los mejores "shooters" de todos los tiempos." Revista Oficial Xbox. Edición Española



Hasta la fecha, salvar a la humanidad de la destrucción total no sólo ha sido una acción unánimemente aclamada por la crítica, también la han disfrutado a muerte. Es bonito saber, que incluso en estos días oscuros, el espíritu humano sigue brillando. Lástima que tenga que ser destruido por completo.

www.xbox.com/es/halo

PLAY MORE. PLAY HALO.™





TOTALMENTE EN CASTELLANO





Desde el foro

Este mes seguro que hay muchas caras contentas por aquí, no en vano tras la sequía del mes de enero en cuanto a lanzamientos, la cosa empieza a ponerse interesante. Títulos del calibre de *Racing Evoluzione* , *Mortal Kombat: Deadly Alliance* o *House of the Dead III* llevan días en las estanterías de todas las tiendas. Otro gran motivo de alegría es el aumento experimentado de las ventas de Xbox en toda Europa. Nada mejor que nuestro foro www.revistaoficialxbox.net para comentar todas estas buenas noticias.

COMO MUESTRA del incremento de usuarios de Xbox en España, también notamos un aumento de nuevos usuarios en nuestro foro. Es el caso de **InthexBox**, quien se presenta a todos en el foro «General», recibiendo la bienvenida por parte de veteranos foristas como **Beon** (a quien desde aquí felicitamos con algo de retraso), **feje**, **Blinx** o **Ractelis**. Bienvenido, y esperamos ver a menudo tus mensajes por el foro.

Dentro del foro «General» está causando revuelo un título. **Snatcher** abre un hilo en el foro comentando las excelencias del impresionante *Steel Batallion*, y su no menos impresionante mando de control, preguntando a los demás jugadores si piensan adquirir este juego debido a su alto precio de salida (unos 250 €). **Beon**, **Nomada3** o **Blinx** encabezan la lista de usuarios que no piensan pagar esa cantidad de dinero mientras que **julichu** o **Juanito** están deseando poder echarle el guante en cuanto salga.

Turox escribe un poco preocupado ante los rumores de un lanzamiento demasiado próximo de la sucesora de Xbox. Afortunadamente, varios foristas como **danicarcamo** o **yeison** le tranquilizan desmontando lo que son rumores sin fundamento alguno.

Sin llegar a explorar sus límites en cuanto a potencia (recordemos que se trata de un juego en 2D) *Capcom Vs Snk EO* es un título esperado ansiosamente por varios usuarios como **snatcher**, quien animado vuelve a realizar una encuesta para ver cuantos jugadores están interesados en un género ya clásico en cualquier consola. **Beon** no parece estar por la labor, pero este juego a buen seguro tendrá sus seguidores, tal y como confirman usuarios como **solrak**, quien encabeza la lista de futuros compradores.

Más juegos con los que disfrutar este año en Xbox, en esta ocasión se trata de *Burnout 2*, una excelente continuación que mejora en todos y cada uno de los apartados a su primera entrega. Es de esperar una mejora en su calidad gráfica para la versión Xbox, además de un sonido a la altura de la consola. **Beon** es quien nos comenta esta noticia en el foro «Juegos» para alegría de mucho seguidores del excelente juego de *Acclaim*, como **juanito** o **Ninfo**, ansiosos por disfrutar de la gran velocidad característica de la saga.

Otra importantísima saga como es la de *Shenmue* tiene sus comentarios en el foro de la mano de **santosuke**, quien escribe por primera vez para comentar lo fascinado que ha estado siempre con la saga, desde que saliera su primera entrega para *Dreamcast*. Las dudas sobre su éxito comercial se convierte en una preocupación generalizada para todos los seguidores de Ryo Hazuki, los cuales esperamos con ansia una posible confirmación de la tercera entrega.

Splinter cell y la misión en el matadero están dando guerra a numerosos foristas, a tenor del número de mensajes que podemos leer sobre el tema. **Subzero** es uno de los que intenta pasarse la parte final del nivel pidiendo ayuda a otros jugadores. En esta ocasión ha tenido suerte, ya que ha recibido numerosas respuestas de jugadores expertos en *Splinter Cell*, como **Blinx** o **Nabucco**, a la vez que genera nuevas dudas para **Ruben1000**, atascado en el mismo nivel.

En el foro «Hardware», **Lordmon** pregunta de una forma un tanto «tempestuosa» quien ha sido capaz de pasarse *Halo* en modo legendario, porque a él se le atraganta el penúltimo nivel. Este tema fue muy comentado en su tiempo por foristas como **xcast**, quien recuerda la recompensa en forma de nuevo final que podemos obtener si batimos *Halo* en este nivel de dificultad.

Malckor anda bastante perdido en *Azurik*, juego no muy comentado por los foros, pero que está causando auténticos quebraderos de cabeza en algunos jugadores. **ViciomanXD** acude en su ayuda y le indica la forma de conseguir superar esa zona utilizando la magia y orientándole claramente hacia la salida.

Terminando con el foro «Trucos», encontramos a **malakay** atascado en las minas de Moria, un lugar legendario en el que podremos entrar gracias al juego *El Señor de los Anillos*. Gracias al foro y a foristas como **retamero**, **malakay** ya tiene la solución para que el peligroso viaje de la comunidad siga su camino, al igual que haremos nosotros hasta el próximo mes.

PARTICIPA EN EL FORO

»NADA MÁS SENCILLO: Simplemente accede a la Web de la Revista Oficial Xbox Edición Española, www.revistaoficialxbox.net, y a continuación haz clic en el botón «Foro de discusiones». Esto te permitirá acceder al Foro y leer todos los mensajes de las diferentes categorías («General», «Juegos», «Trucos» y «Hardware»). Sin embargo, si lo que quieres es participar, tendrás que introducir tus datos de usuario, para lo cual aparecerá ante ti una pequeña ventana en la que podrás introducir tu nombre de usuario y tu contraseña. Si no los tienes todavía, tienes que hacer clic sobre la opción para darte de «Alta en el foro», y accederás a una segunda ventana en la que tendrás que introducir una serie de datos, y en la que podrás conseguir tu nombre de usuario y tu contraseña. Tras estos pasos, el resto es coser y cantar. Repite los pasos anteriores, pero esta vez introduce tus datos, y tendrás acceso al foro. Su utilización es muy sencilla, y responde al esquema clásico de cualquier foro, así que no tendrás el más mínimo problema para participar con tus mensajes.

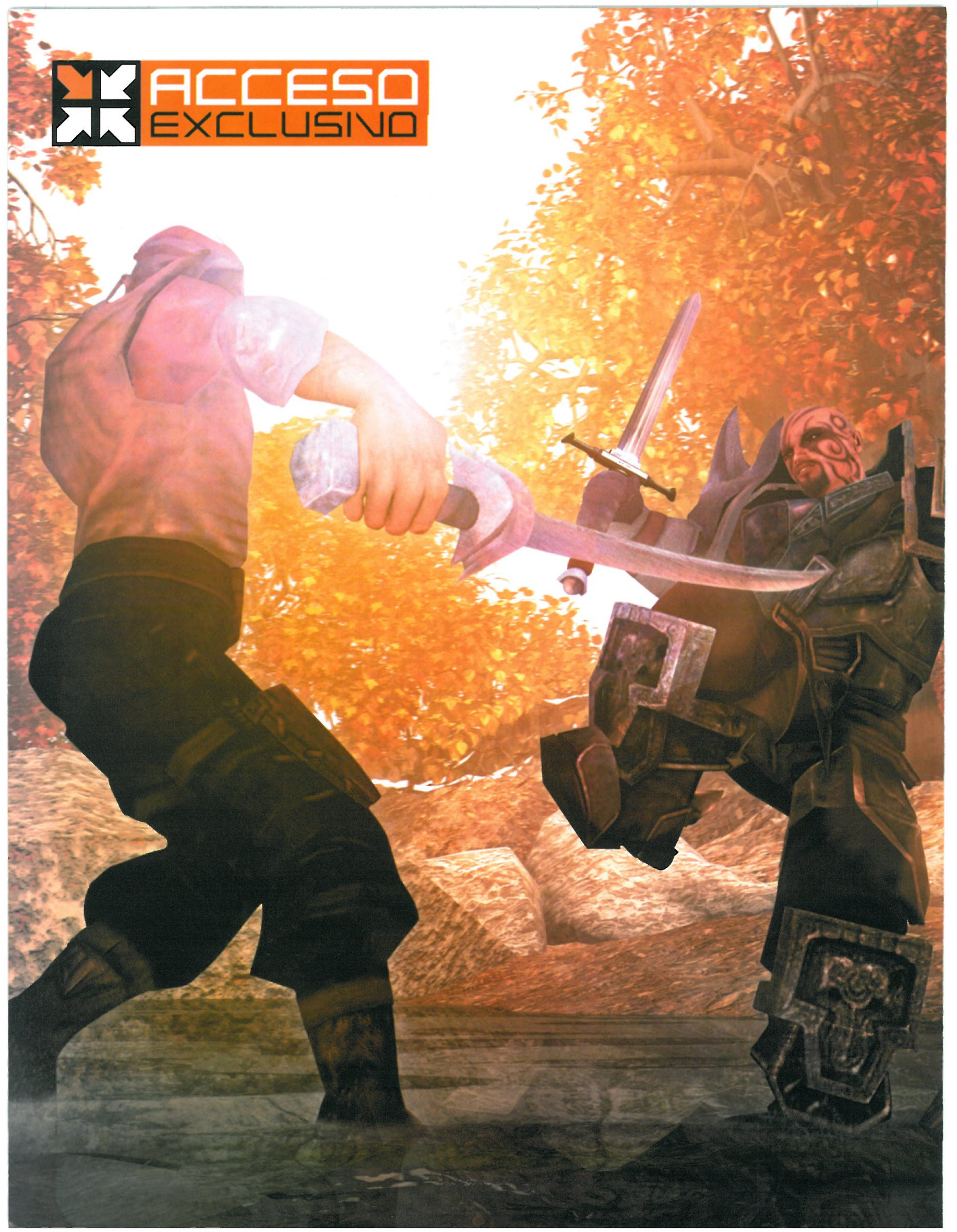


Ahora que puedes jugar on line, revisa tus accesorios.



THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.com Tel. 93 590 69 60


ACCESO
EXCLUSIVO



FABLE

Conocido anteriormente como Project Ego, este RPG persigue redefinir el género

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **BIG BLUE BOX**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **2003**
MULTIJUGADOR: **1**
WEB: **WWW.BIGBLUEBOX.CO.UK**

QUEREMOS CREER en los RPG, de veras. Pero, sinceramente, muchos RPG son una porquería, ¿no? Montones de interminables secuencias de vídeo en las que quedas reducido a lánguido teleadicto. Motores de lucha penosos con soporíferas «batallas aleatorias» (léase «desarrollo perezoso») y un diseño de personajes femeninos salido directamente de las mentes de un puñado de *freakies* obsesionados con los pechos.

¿Por qué no descartar toda esa bazofia y centrarse en lo que realmente hace que los RPG sean una pasada? Argumentos sólidos y absorbentes, personajes complejos y bien desarrollados que interactúen de verdad, entornos ricos en los que te sientas integrado y un motor de lucha decente con el que de verdad consigas movimientos conforme ganes experiencia. Mezclamos todo esto con un poco de harina, un par de huevos y una pizca de sal y... itachán! El resultado es *Fable*: el RPG perfecto. Por lo menos a eso es a lo que aspiran Dene y Simon Carter, de Big Blue Box, una compañía satélite de Lionhead Studios, dirigida por Peter Molyneux. Lo cual es buena señal. Y mejor señal aún es que tanto Dene como Simon sean grandes entusiastas de



Tu héroe tendrá un buen número de armas disponibles. Y no todas son metálicas...

los RPG, si bien están algo desilusionados con el hecho de que a nuestras consolas se aplique siempre la misma fórmula repetitiva. «Hemos repasado todos los tópicos de manual de los RPG y nos hemos dicho: 'no vamos a hacer nada de eso', declaró Dene. Lo que han hecho es intentar rescribir el manual de los RPG, el Manual Oficial para Desarrolladores de RPG (MODR).

La primera página del MODR dice más o menos así:

- Crearás personajes de pelo puntiagudo, ropa extravagante y unas proporciones improbables.

- Crearás una historia de fondo sobre la amenaza del fin del mundo, contigo como héroe y última esperanza de toda la civilización de los (insertar aquí un insípido nombre de raza).

- Ambientarás el espectáculo en un mundo de fantasía o en el espacio.

- Harás que los personajes se turnen para luchar (los efectos de remolino en la pantalla son opcionales pero muy recomendables).

- Harás el juego tan grande y largo que sólo los jugones de menos de 16 años (o los universitarios, claro) tendrán tiempo de pasarse la mitad, y no digamos ya acabarlo.

INFORMACIÓN ADICIONAL

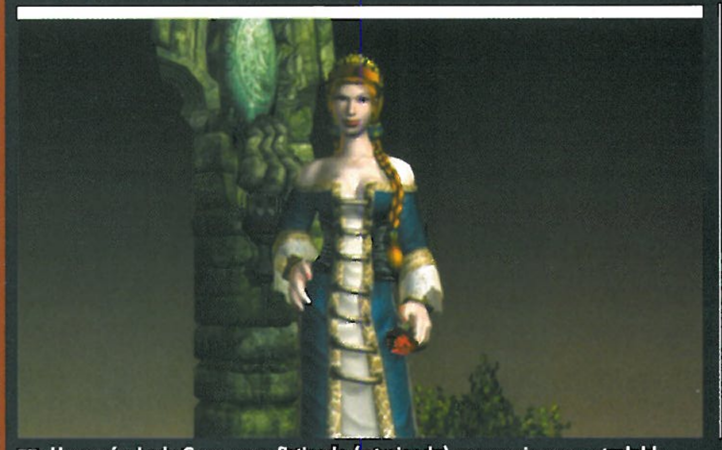
LA HISTORIA
La historia de fondo trata de una majestuosa y prestigiosa civilización de un Reino Antiguo que, años atrás, fue doblegado. Ahora en sus dominios hay desperdigados edificios en ruinas y extrañas estatuas de vetustas armaduras. Los aldeanos aún hablan de esa época con un temor reverencial pero, en el transcurso del juego, verás que no todo era tan bonito como creías. El reino era malvado y corrupto y estás a punto de descubrir la importancia de su oscuro pasado.

VISIÓN DE FUTURO
El equipo está especialmente orgulloso de la cámara del juego en sí, algo que Dene cree que otros desarrolladores copiarán cuando lo vean. Ahora mismo no quieren desvelar ningún secreto pero basta decir que se ha desechado la cámara por-encima-del-hombro y que la singular IA de rastreo posibilitará un control fácil y los efectos más cinematográficos.

DERECHOS DE LA MUJER

Personajes femeninos que visten mucho.

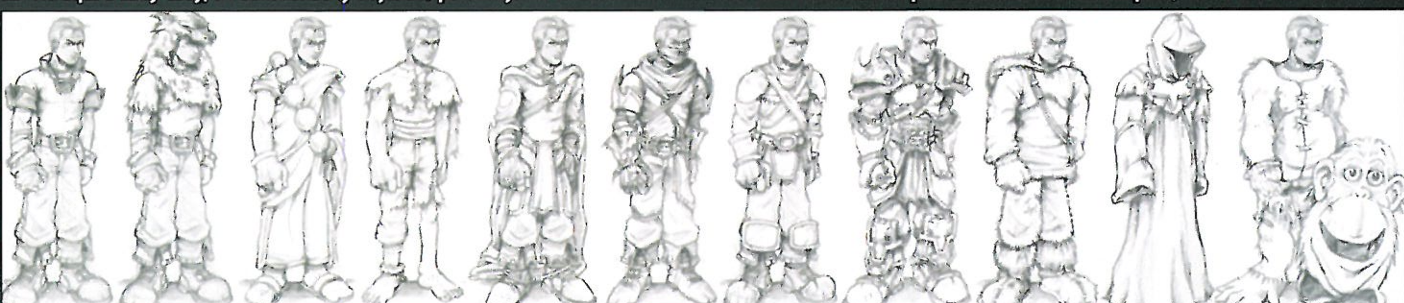
ANGUS SYNE, diseñador de personajes de Big Blue Box, está empeñado en que *Fable* no presente el mismo diseño sexista de personajes femeninos que otros juegos de rol. «Queríamos mujeres interesantes, con sus historias, no bailarinas de club de *strip-tease*».



He aquí a Lady Gray, un sofisticado (y trajeado) personaje no controlable.



Briar Rose no está para tonterías. Si metes la pata, atente a las consecuencias.



Todo cambia: El héroe podrá ataviarse con todo tipo de indumentarias para la ocasión. Éstas son algunas de las disponibles. No nos preguntéis por la de mono.

IMÁGENES EXCLUSIVAS


Este troll de aspecto «cuco» es como si saliera de la nada para hacer de las suyas.


«Éste soy yo de chaval» «Y éste soy yo ahora, ya mayorcito y con un espadón de alivio.»

Dene y Simon, mostrando una temeraria indiferencia hacia el MODR, lo han pasado por la trituradora de su oficina. Anclados en la creencia de que hay toda una legión de jugones a los que les encanta lo bueno de los RPG, pero que se sienten intimidados ante los vestigios *Dragones y mazmorras* –lo de tirar dados, las estadísticas de personajes, los encuentros fortuitos, los estereotipos de patéticos tíos obsesos, entre otros–, el dúo dirige un equipo con el objeto de llevar el género en una nueva dirección.

Fable tiene elementos de fantasía pero tira más a *El Señor de los Anillos* que a *Space Channel 5*, con unos entornos extensos que provocan malos presentimientos («Queríamos crear un cuento de hadas muy oscuro», añade Dene). Este RPG presenta el tipo de interacción entre el héroe y los personajes no jugables que normalmente se da sólo en los MMORPG (juego de rol *on line* con un número masivo de jugadores). Las batallas suceden en tiempo real, con enemigos a los que llegas a ver antes de combatir, y el motor de lucha es complejo, ofreciendo algo más que la típica rutina arrímate-a-la-bestia-pégale-un-tajo-retrocede a la que probablemente estés acostumbrado. Es instintivo, pero ofrece una serie de tareas y retos que te obligarán a tomar decisiones de importantes consecuencias, no te tendrá caminando lentamente durante todo un día sólo para llegar a la otra punta de un mapa. Ah, y las mujeres van vestidas con algo más que un tanga cuando su trabajo requiera cercenarle la cabeza a un ogro en medio de una batalla. «Se dan toda suerte de circunstancias en las que puedes elegir participar o no –observa Dene–, y son moralmente ambiguas, de modo que tienes total libertad sobre lo que haces.» El equipo describe esto como «burbujas de oportunidad de estilo libre» y aquí es donde decides cómo actuar... Por ejemplo, si topas con un grupo de bandidos que »

INFORMACIÓN ADICIONAL

» BANDIDOS
Más que salir de la nada, los bandidos se tiran de los árboles para sorprenderte, se ocultan tras sitios naturales y, en el caso del Troll de la Tierra, salen de la misma Tierra.

MALOS AL DESCUBIERTO

EN EL JUEGO hay bandidos por doquier y pueden aparecer en cualquier momento. ¡Estate alerta!


» La IA de los bandidos es muy avanzada e intentarán confabularse de varias formas.


» Por suerte, tienes unos cuantos movimientos de bloqueo. Lástima que ellos también.


» Los malos también intentarán flanquearte. ¡Vigila tu espalda!


» Recomendamos lucir una fea mueca y llevarla con orgullo.


» Las realistas animaciones de los personajes llevan a finales muy satisfactorios.



DENTRO Y FUERA

FABLE TIENE escenarios en interiores y exteriores. Las cuevas transmiten la vieja y gastada temática del mundo superior a una escala épica, al igual que las minas.

Tu héroe pasará mucho tiempo deambulando en el oscuro y lóbrego bosque.

Pero encontrará extensas áreas de luminosidad y belleza.

Podrás entrar en las casas y hablar con los aldeanos.

Bajo el pueblo hay fosos de lava que ponen a prueba tu temple.



Los combates constituyen una parte esencial del juego.

EL PODER DE LA VOLUNTAD

El sistema de magia de *Fable*

PUEDES ELEGIR entre hacer que tu héroe se centre en la magia más que en el combate armado. El sistema «Will» (Voluntad) es algo más que unos cuantos hechizos resultones. En realidad usas tu voluntad para conectarte a un reino mágico paralelo. El resultado es una transformación a lo *Soul Reaver* de tu entorno con la que se te imbuye con el poder de alterar el tiempo, entre otras cosas.



INFORMACIÓN ADICIONAL

MEMORIA

Briar Rose, a quien tu personaje conoce con siete años (tú tienes 12 al empezar el juego), es una chica dura. Si la tratas mal –pongamos que la intimidas– volverá a por ti buscando venganza y te dejará bien claro que de pequeños te portaste mal con ella. Si la tratas bien, en cambio, hay posibilidad de romance. Recuerda, recoges lo que siembras.

BAJO TUS PIES

Bajo la superficie fluye lava y hay trampas por todas partes. De hecho, el Gremio de Héroes utiliza las minas como nivel de entrenamiento para asegurarse de que eres apto para las tareas que te esperan.

Tendrá elementos de fantasía, con extensos entornos que dan malos presentimientos

se han instalado en el bosque, puedes dejarlos en paz, luchar con unos cuantos o decidir eliminarlos de la faz de la tierra. Pero si lo haces, una de las consecuencias es que puede que después de que te marches llegue otro grupo más hostil y despiadado. Así que con tu actitud agresiva te has puesto las cosas más difíciles.

También hay otros héroes en el juego. Y, puesto que empiezas como un muchacho, la mayoría serán más grandes, fuertes y experimentados que tú. O sea que si vas y te metes en una pelea, seguro que te ganan. Y la próxima vez que os encontréis tendrás problemas. Así que procura ser amable.

La premisa de *Fable* es que se espera que entre los héroes de los jugones no haya dos que se parezcan. El héroe se «metamorfosea» como resultado de casi todo. Si pasas mucho rato al sol se pondrá moreno, se hará mayor con el paso del tiempo, le saldrá vello facial, si recibe un corte en un combate lucirá la cicatriz con orgullo (los moratones se curarán)... Y si eliges el mal camino, puede que hasta acabes andando encorvado y con una fea mueca. Además, el mundo en el que vives también es dinámico. A medida que transcurre el día, los aldeanos no controlables van y vienen, yendo a la suya. La flora se mece al viento, las hojas caen de los árboles o saltan pateadas por los pies de los personajes, la fauna se escabulle por el suelo... Este mundo sigue adelante sin ti, así que de ti depende hacer que se note tu presencia.

Y eso puedes lograrlo siendo bueno o malo. Si ves que unos comerciantes son atacados por bandidos puedes ayudarlos, o echar una mano a los bandidos para sacar tajada en el asunto o, también, ir a por todos y quedarte con el botín. Si eres bueno te harás más fuerte, te pondrás más moreno y tu aspecto impresionará más. Sé malo y tu apariencia cambiará en consonancia. «El combate es realmente peliagudo –observa el animador John McCormack–. Todos los personajes, y tu héroe en particular, tienen abundantes movimientos.» «Nos fijamos en todos los modelos de combate, desde *Soul Calibur* a *Prince of Persia*», dice Dene.

La animación de combate es impresionante. Conforme mejoras accedes a más movimientos y van apareciendo potentes combos para cuando lo tienes todo en contra. Los enemigos bloquean y retroceden a causa de tus golpes, emplean una IA de caza en grupo e intentan rodearte. Si vas rápido, puedes desarmarlos quitándoles las armas de las manos, hacerte con ellas y usarlas en su contra. Además, las heridas, aparecen cuando te alcanzan que o bien sanarán con el tiempo o dejarán cicatrices e imperfecciones.

Si *Fable* está a la altura de lo esperado –y por lo que hemos visto ya es muy prometedor–, puede que redefina el género. Juego de rol en el sentido más puro: el héroe al que interpretas eres realmente tú, o la persona que quieras ser, ya que las decisiones determinan cómo se desarrolla el juego. Y es un mundo que sólo Xbox es capaz de crear. «Xbox es un hardware fantástico», afirma Dene. «Después de haber trabajado con éste –añade Simon– no puedo imaginarme volver a la PlayStation 2.» ¿Quién iba a quererlo?

NOKIA - SIEMENS - MOTOROLA - ERICCSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

www.logolandia.com

¡Dale VIDA PROPIA!



Conseguir un Logo, Salvapantallas o Sonido para tu móvil, es así de fácil:

1. Elige un Salvapantalla, Logo o Sonido.
2. Llama desde cualquier móvil o fijo al 906.299.544.
3. Marca el nº de referencia y el nº del móvil donde quieres recibirlo.

...¡Y ya lo tienes!

Lista + VENDIDOS

366507 Lose Yourself - EMINEM
366286 Fiesta Pagana - MAGO DE OZ
366505 Radikal - EL CHIVI

1 Bola De Dragón – TV – Referencia 366503

366302 Molinos De Viento - MAGO DE OZ
366193 Lloraré Las Penas - DAVID BISBAL
366515 Mi Jefe - MOJINOS ESCOZÍOS
366508 Rumba Triste - ESTOPA
366492 SMS - BARCODE BROTHERS
366467 Mola Mazo - CAMILO SESTO

2 Zanarkand – SONIQUE – Referencia 366512

366362 A Fuego - EXTREMODURO
366306 Lethal Industry - DJ TIESTO
366300 Diabólica - XAVI METRALLA
366292 Chihuahua - DJ BOBO
366219 Dígale - DAVID BISBAL
366214 Flying Free - PONT AERI
365865 Infected - BARTHEZZ
365855 Space Melody - LUNA PARK
365822 In The End - LINKIN PARK
365566 Eres Un Cabrón Hijo Pula - S. PARK

3 Without Me – EMINEM – Referencia 366186

366288 All The Things She Said - T.A.T.U.
366502 La Lista De Schindler - CINE
366499 To France - NOVASPACE
366497 Once Again - UPA DANCE
366493 Into The Groove - MAD HOUSE
366550 They're Not Gonna Get Us - T.A.T.U.
366545 Las Supernenas - TV

Lista EXITOS TOP 40

366511 Feel - ROBBIE WILLIAMS
366472 Morenita - UPA DANCE
366553 What´s Your Flava? - CRAIG DAVID

1 The Game Of Love – SANTANA – Referencia 366479

366475 Jenny From The Block - J. LOPEZ
365863 Tragedy - MARC ANTHONY
366452 Die Another Day - MADONNA
366494 Dilemma - NELLY
366520 Un Juego De Dos - ANDERWAY
366457 I'm Gonna Getcha - SHANIA TWAIN

NOVEDADES

366595 Si Te Vas - SHAKIRA
366594 Dreamer - OZZY OSBOURNE
366593 Amiga Soledad - MIGUEL NÁNDEZ

1 Never Again – MILK INC. – Referencia 366568

366592 Naughty Girl - HOLLY VALANCE
366591 Magic - DJ KULTUR
366590 Day O - BEETLE JUICE
366589 Un Hombre Así - TONY SANTOS
366588 Como Te Quiero - TLD
366587 Hay Que Venir Al Sur - RAF. CARRÁ

2 Sk8ter Boi – AVRIL LAVIGNE – Referencia 366528

366586 Dy Na Mi Tee - MISS DYNAMITE
366585 Por Amor - MARCOS LLUNAS
366584 Un De Vez En Cuando - LAS KETCHUP
366583 Ratones Coloraos - EL BARRIO
366582 FIFA 2003 - BSO
366581 Chinese Whispers - SCOOTER
366580 Arabian Pleasure - MAURO PICOTTO
366579 No Good For Me - OXIDE & NEUTRINO
366578 God Is A Girl - GROOVE COVERAGE
366577 Dance! - DANCE NATION
366576 The Beat Goes On - BOB SINCLAIR
366575 Doraemon - BSO
366574 Music Gets The B...- S. E.- BEXTOR
366573 Trampa De Cristal - NIKA
366572 Por Tí Yo Iré - MANU CARRASCO
366571 No Me Llames Iluso - LA CABRA MEC.
366570 Libertine - KATE RYAN

Especial Tonos Arcade



366037 Comecocos (Pac-man)
366403 BombJack
366409 Elevator Action

1 Galaga – NAMCO – Referencia 366410

366414 Matt Hoffmans Pro BMX
366413 Manic Miner
366420 Unreal Tournament
366416 OutRun

Juegos clásicos de Máquinas Recreativas y Consolas

LOGOS

361161 · 361196 · 361192 · 361182 · 360889 · 360991 · 361184 · 360890 · 360872 · 361191 · 361177

Chiqui chiqui



Una chica te espera inquieta en su dormitorio...

Pero para llegar hasta ella tendrás que pasar por unas aventuras. **Serás capaz?**

Envía **CHIQUI36** al **7667** para empezar la aventura.

JUEGO DE AVENTURAS

Si la consigues tienes regalo seguro!!!

VÁLIDO PARA TODOS LOS MÓVILES Y OPERADORAS — Coste SMS 0.90 Euros + IVA

SAVAPANTALLAS + IMAGENES + DIBUJOS











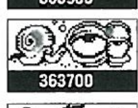
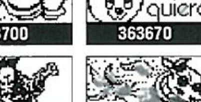
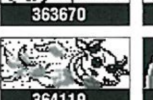











364839 · 364836 · 364768 · 364766 · 364811 · 364807 · 364824
364754 · 364394 · 363846 · 364512 · 364384 · 364817
364823 · 364829 · 364844 · 364845 · 364837 · 364765 · 364804
363880 · 364594 · 364191 · 363908 · 363900 · 363875 · 363703
364444 · 364099 · 363963 · 363799 · 363700 · 363670 · 364504
364799 · 364404 · 364827 · 364604 · 364788 · 364119 · 364819

NOKIA: Los modelos que soportan logos, salvapantallas y sonidos. Solo sonidos: MOTOROLA: V50, V100, V8088, Timeport 250 y 260. SAGEM: Serie 9xx y 3xxx. ERICSSON, ALCATEL, PHILIPS y SIEMENS todos los modelos con editor de melodías. Precio máximo por llamada 1.06 Euros/min.
Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es

Llama al **906.299.544**

PIROPOS



¿Enamorado/a? Envía simplemente **PIROPO36** al **7667** y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra!
Prueba también diferentes categorías: **VERDE, DESAMOR, DISTANCIA, GRACIOSO,...**

Ejemplo: **PIROPO36 VERDE**

INSULTOS





GANAS DE INSULTAR?

Envía **INSULTO36** al **7667** y deja cortado hasta al más chulillo con los insultos más ingeniosos.
Prueba también las categorías: **TU MADRE, FEOS, INTELIGENCIA, GORDOS,...**

Ejemplo: **INSULTO36 TU MADRE**

TANGA BEACH



HAS TENIDO ALGUNA AVENTURA ULTIMAMENTE?

Aquí tienes la posibilidad de ligar o... ;-)

Pero antes de poder decidirte por la **negra**, **rubia** o **morena** tendrás que pasar por unas aventuras...

Envía **CARIBE36** al **7667** ...y mojate!

¡Si lo consigues te espera un premio seguro!

JUEGO DE AVENTURAS

LA ISLA PERDIDA



¿Serás capaz de encontrar el tesoro en "**LA ISLA PERDIDA**"?

Envía **ISLA36** al **7667** y empieza la aventura. Cuidado con los Cocodrilos, Leones,...

OJO! Si encuentras el tesoro te espera un regalo.

JUEGO DE AVENTURAS

CHISTES



¿Aburrido???...

¿Nunca te acuerdas de un buen chiste, para contarlo en el momento oportuno?
Envía simplemente **CHISTE36** al **7667** y al instante puedes reírte con tus amigos/as.
Prueba también diferentes categorías: **FEMINISTA, LEPE, BIN LADEN, VERDE,...**

Ejemplo: **CHISTE36 VERDE**

MAS SERVICIOS DEL 7667

Servicio	Texto a enviar	Ejemplo
CARTELERA CINE	CINE36 CIUDAD	CINE36 MADRID
TRAFICO	TRAFICO36 CARRETERA	TRAFICO36 M30
CURIOSIDADES	CUR36	CUR36
E-MAIL DESDE MOVIL	EMAIL36	EMAIL36
EL TIEMPO	TIEMPO36 PROVINCIA	TIEMPO36 BILBAO
BIORRITMO	BIO36 FECHA NACIMIENTO	BIO36 06 10 84
HOROSCOPO	HORO36 SIGNO	HORO36 ARIES
NOTICIAS	NOTICIA36 TIPO	NOTICIA36 FUTBOL

PESADILLA



Una noche de pesadilla te espera...

¿Podrás encontrar la salida del cementerio o morirás en el intento?

Pon a prueba tus nervios y envía **PESA36** al **7667**

JUEGO DE AVENTURAS

¡Si lo consigues te espera un premio seguro!

El PSICOPATA



Un Psicopata asesino está sembrando el terror en una misteriosa Mansión.

Como invitado de la joven dueña tendrás que acabar con él, usando tu valor y tu instinto de detective.

Si te atreves envía **PSICO36** al **7667**

JUEGO DE AVENTURAS

¡Si lo consigues te espera un premio seguro!

CONÉCTATE



Todo lo que necesitas saber sobre *Xbox Live*, desde cómo acceder al servicio hasta qué encontrar en él.

Ya está aquí. El 14 de marzo Microsoft lanza en Europa el servicio para el que fue concebido Xbox. Ése que sitúa a la consola en un nivel diferente al de la competencia y que, sin duda, va a protagonizar un momento clave dentro del desarrollo de la industria de los videojuegos.

Desde Galicia hasta Cádiz y recorriendo todos los puntos de la geografía española, miles de personas podrán disfrutar con el mejor servicio *on line* multijugador nunca visto antes. El *Xbox Communicator* se va a convertir, a partir de ahora, en un rasgo más de nuestra fisonomía. Y las noches van a ser más cortas que nunca, ya que podremos disputar partidas contra oponentes de casi todo el mundo.

¡A disfrutar!





¿Por qué banda ancha?

FINALMENTE, la conexión al servicio sólo se podrá realizar a través de la banda ancha. Bien por ADSL o por cable. Ni por línea analógica ni tampoco nada de tecnología inalámbrica. Una gran noticia para España, el país europeo con mayor crecimiento en banda ancha aunque, también, con el servicio más caro y lento del continente. «Por debajo de ADSL o Cable, el servicio no funciona. Podría, lo hemos probado, pero no vamos a apoyarlo porque es un tipo de conexión muy limitada. Tampoco soportamos la tecnología inalámbrica. La conexión inalámbrica es algo que puede funcionar si te encuentras en la misma habitación, pero si cambias a otra, debido a las paredes o a cualquier diferencia en la señal, puedes perderla. Por eso no lo recomendamos. En cambio, cualquier conexión con banda ancha, ya sea a través de Telefónica, Ono, Auna o cualquier otro, proporciona servicios de conexión que funcionan con *Xbox Live*», comenta Cassius.

Xbox Live va a potenciar los juegos como actividad social y de divertimento

Desde hace ya muchos años, todas las personas involucradas en esta industria afirmaban que el futuro de los videojuegos era *on line*. El de Microsoft no es el primer intento dentro del campo de las consolas, pero sí es el primero en ser lanzado con éxito y anunciar su viabilidad. No se trata de un futuro exclusivo de la consola de Microsoft, evidentemente, pero sí es cierto que ésta ha sido la primera en llegar. Y eso es importante.

«Los juegos son una actividad social y de divertimento. Lo que vais a ver es el resultado de desarrollar de forma conjunta Xbox y *Xbox Live*. Al principio, cuando comenzamos a planificar la consola, pensamos mucho en cuáles serían sus puntos fuertes y pusimos más ingenieros a trabajar en *Xbox Live* que en el propio desarrollo de Xbox». Quien habla es Michel Cassius, vicepresidente de Xbox para Europa, en la presentación de *Xbox Live* que se celebró hace unas semanas en un local de juego en Red de Madrid. Allí se reunieron representantes de la prensa especializada y general para tomar nota de los detalles del lanzamiento del servicio de juego *on line* para Xbox y probarlo mediante una red montada para la ocasión.

«*Xbox Live* no es un *kit* de conectividad, es un servicio. Lo que quiero decir con esto es que hemos pensado en todos los aspectos: desde lo que concierne a la misma plataforma hasta el servicio de atención al cliente. Es un servicio sólo disponible para banda ancha debido a que queremos dar la mejor experiencia de juego en las mejores condiciones. Lo que vamos a vender a partir del 14 de marzo es la suscripción al servicio», afirma Cassius. Esta «suscripción al servicio» se llama *Starter Kit* y sólo requiere una consola Xbox, una conexión de banda ancha a Internet y una tarjeta de crédito para realizar el alta en *Xbox Live*.

PACK DE INICIO

¿Y qué es lo que obtiene el cliente con ese *Starter Kit*? El producto será lanzado con un precio recomendado de 59,99 € e incluye doce meses de suscripción al servicio de juegos *on line*, software para darse de alta, dos demos de juegos *on line Whacked!* y *Moto GP*- y el *Xbox Communicator*, el conjunto de auriculares y altavoces que permite la comunicación oral con otros jugadores en tiempo real. Una forma de hablar, escuchar, realizar comentarios, provocar a otros participantes, conocerlos y, en definitiva, divertirse. De hecho, se trata de uno de los elementos que marca la diferencia entre *Xbox Live* y otras formas de jugar *on line*. Sin duda, los usuarios de consola acostumbrados a reunirse con amigos para jugar sabrán apreciar sus posibilidades. Por los auriculares de *Xbox Communicator* sólo se transmite la voz mientras que la música y los efectos de sonido siempre se escuchan a través del televisor. Esas son las características del *Communicator* de Microsoft, aunque la compañía no descarta que otros fabricantes de periféricos lancen *Communicators* por los que también se reciba el sonido del juego.

Xbox Live ha sido diseñado para cubrir ciertas necesidades de los jugadores. «Lo primero de lo que nos dimos cuenta es que los usuarios buscan jugar con gente que ya »

Acclaim
www.acclaim.es

LA VENGANZA YA TIENE NOMBRE

VEXX

Las voces en Vexx


Alex Angulo es Darby


Fele Martinez es Yabu

Alaska es Reia

Lanzamiento: 14 Marzo'03



aDeSe +13

›Cómo conectarse

EL LADO por el que tradicionalmente han destacado las videoconsolas es el de la sencillez. Microsoft, consciente de la importancia de este aspecto, asegura que acceder al servicio y disfrutar de él también lo será. Pero no se trata tan sólo de eso, si no de elegir también el acceso de banda ancha más adecuado para el usuario. Según la información facilitada por Microsoft España, éstas son las tres opciones disponibles.

Conexión directa

PARA un módem cable o ADSL con puerto Ethernet. Xbox se conecta directamente al módem. No está indicado para módem USB.

Es tu opción si:

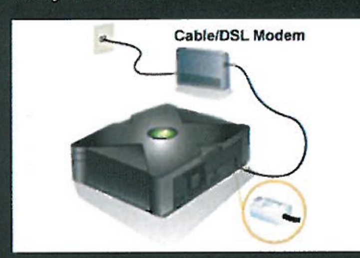
›Quieres jugar ya a *Xbox Live* y planeas instalar una red local más adelante o nunca.
›No tienes un PC conectado a Internet.
›En caso de que sí lo tengas, pero no te importa cambiar el cable Ethernet del PC a la consola.

Necesitas:

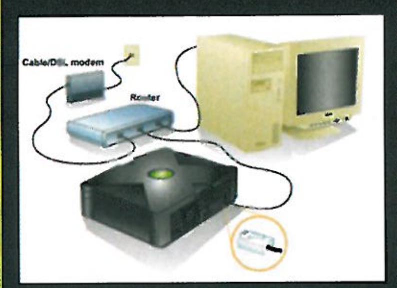
›Módem de banda ancha con puerto Ethernet.
›Cable Ethernet. Simple o cruzado dependiendo del modelo de módem facilitado por tu ISP, aunque lo más habitual es un RJ-45.

Consideraciones:

›La manera más rápida de conectarse a *Xbox Live*.
›Una buena solución si quieres dedicar tu conexión de banda ancha a *Xbox Live*.
›PC y Xbox no pueden estar conectados al mismo tiempo a Internet. Según el uso, necesitas cambiar el cable Ethernet entre consola y ordenador.



Conexión mediante encaminador



EL ENCAMINADOR (*router*) permite conectar de forma simultánea PC y Xbox. Sin duda, la opción más deseable para la mayoría de los usuarios.

Es tu opción si:

›Quieres jugar a *Xbox Live* y navegar por Internet con el PC al mismo tiempo.
›No quieres intercambiar el cable Ethernet según utilices PC o Xbox.
›Si ya tienes instalado el acceso de banda ancha con encaminador para tu PC. Sólo tienes que conectar la consola al encaminador.

Necesitas:

›Módem de banda ancha con puerto Ethernet.
›Encaminador ADSL/cable.
›Cable Ethernet (3).

Consideraciones:

›Puedes navegar por Internet con el PC y jugar en *Xbox Live* al mismo tiempo.
›Puedes conectarte a *Xbox Live* con el PC apagado.

Conexión a internet compartida ICS

UTILIZA la conexión compartida ICS de Windows para conectar Xbox a Internet.

Es tu opción si:

›Dispones de un acceso de banda ancha mediante módem USB conectado al PC o un módem interno.
›Prefieres comprar una tarjeta Ethernet interna o externa para conectar Xbox al PC en lugar de un encaminador.
›No te importa tener encendido el PC para jugar en *Xbox Live*.

Necesitas:

›Un puerto Ethernet libre en tu PC.
›Un cable Ethernet cruzado.

Consideraciones:

›El PC debe estar encendido cuando accedas a *Xbox Live*.
›Es necesario instalar una tarjeta Ethernet interna o externa a menos que tu PC ya tenga tarjeta Ethernet.
›«ICS» es una función de Windows Millennium Edition (ME), Windows 2000, Windows 98SE y Windows XP.



Aunque la mayoría de los servicios de acceso a Internet por ADSL o cable son compatibles con Xbox *Live*, puede que algunos no. Cosúltalo con tu proveedor.

La primera toma de contacto en España ha sido satisfactoria

» conocen. Y después buscan a gente con un nivel similar. El «GameTag» y la lista de amigos permiten jugar con gente que ya conoces o amigos de cualquier parte del mundo», comenta Cassius. Este «GameTag» es el identificativo que obtiene el usuario al darse de alta en el servicio. Es único e intransferible. Lo que significa que el jugador podrá ser reconocido en cualquier partida de cualquier título. Aunque el «GameTag» no puede ser compartido, la lista de amigos que acompaña a cada uno permite que hasta cuatro jugadores utilicen el servicio de forma simultánea desde la misma consola. Obviamente, dentro del mismo juego.

El identificativo también facilita la posibilidad de realizar una invitación a cualquier otro jugador del mundo para que se una a una partida en marcha. Cassius lo explica: «por ejemplo, si juego a *Moto GP*, puedo mandar una invitación a un amigo que está con *MechAssault* para que juegue conmigo. Esta persona sólo tiene que dar su conformidad y salir de *MechAssault*. Una vez que ha salido, pasa de forma automática a la partida de *Moto GP* desde la que se le ha mandado la invitación». Además, la máscara de voz permite disimular la propia bajo la de una niña o un monstruo, entre otras.

Las opciones multijugador de cualquier título *Xbox Live* son tres. En «Quick Match» el sistema escanea el servidor en busca de las partidas disponibles para el usuario. En cambio, «Optimatch» busca una partida de acuerdo con varios parámetros seleccionados por el jugador como, por ejemplo, el idioma, dependiendo del juego en cuestión. Por último, «Crea tu sesión» permite crear una partida e invitar, por ejemplo, sólo a los amigos.

EXPECTATIVAS

En los Estados Unidos, el lanzamiento de *Xbox Live* el pasado mes de noviembre pulverizó las expectativas iniciales. «El servicio funciona y ya hay más de 250.000 personas utilizándolo. Una media de dos horas y media al día, a las 8 de la tarde, la hora de máxima audiencia en televisión. Lo que quiere decir que, para esas personas, *Xbox Live* ha cambiado su forma de entretenerse. «Nuestras estimaciones eran de 100.000 usuarios para fin de año y ya tenemos más del doble. A finales de este año, 2003, el objetivo es tener varios cientos de miles de usuarios», explica Cassius. Pero las ambiciones de *Xbox Live* no se quedan en esas cifras porque «uno de los puntos fuertes del servicio es su escalabilidad. La finalidad última del »

GAMESPOT Si quieres comprar un juego con tu Xbox Live starter kit, sin duda, MechAssault es la elección.

XBOX LIVE ONLINE ENABLED





MECHASSAULT Y XBOX LIVE.
LA DIPLOMACIA HA LLEGADO A SU FIN.

Ahora, la lucha mundial está bajo tu control. Con Xbox Live, desafía online a los contrincantes que tengas por todo el planeta y déjales probar tu capacidad de ataque. Y si quieres saber hasta dónde puedes llegar, descárgate armas nuevas más letales y poderosas así como mapas multijugador. Como ves, la cosa se pone fea.



www.xbox.com/es/mechassault

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

>Ya disponible

VALE. El servicio convence. Pero, ¿qué pasa con los juegos? Ya se sabe, la mejor tecnología no vale nada sin el software adecuado. Para final de año habrá más de sesenta títulos disponibles con novedades tan prometedoras como *Counter-Strike X*, el juego *on line* más jugado hasta le fecha; *Star Wars Galaxies*, un universo persistente ambientado en la saga galáctica por antonomasia; *Halo 2*... El presente, sin embargo, no es tan extenso. Pero tiene sus momentos, desde luego. Éstos son los títulos por los que estamos esperando el día 14.

UNREAL CHAMPIONSHIP



La mejor cara del juego *on line*
¿DE ESTO se trata, no? Saltar a la arena empuñando un arma y medirte con la mejor IA que vas a encontrar... la de otros jugadores. El espectáculo que ya era *Unreal Championship* ganará en intensidad al entrar en el terreno personal.

Además, es de esperar que, como ya está sucediendo con la versión PC, los diseñadores publiquen nuevos mapas para todas las modalidades de juego que amplíen el título original.

GHOST RECON

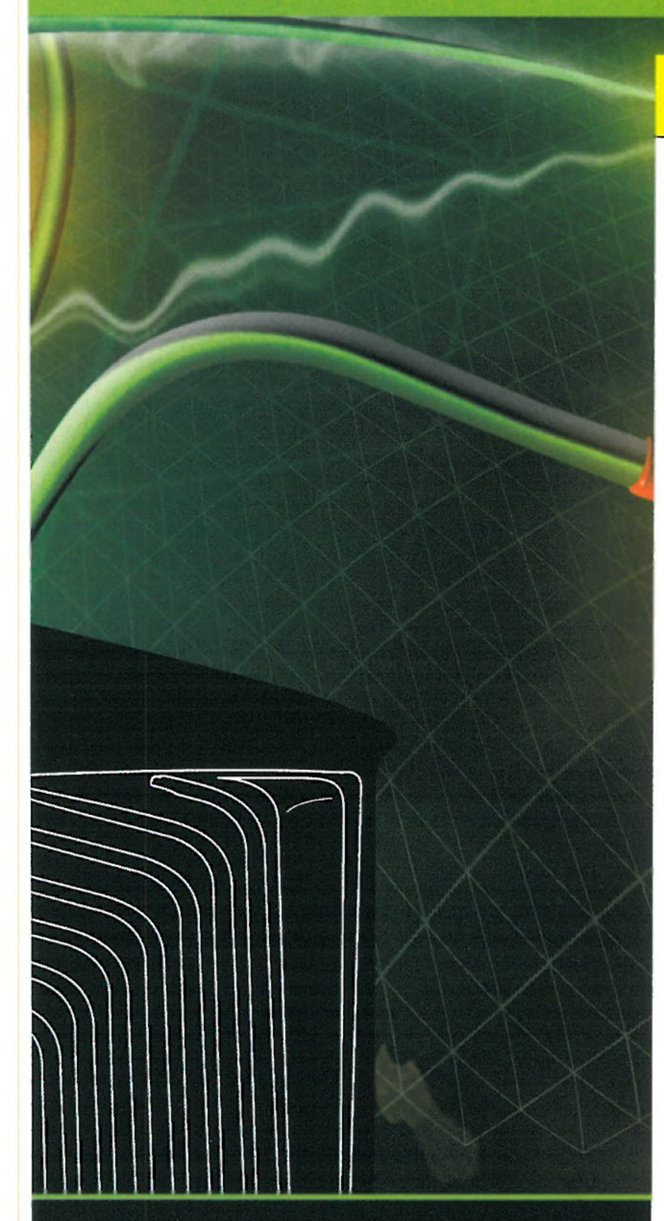


Tiempo para charlar
ESTO es otra cosa: acción táctica en escenarios abiertos. Lo que significa andar muy despacio, permanecer siempre a cubierto y recorrer grandes distancias sin que pase nada. Lo que contra la IA exigía ciertas dosis de paciencia, puede terminar siendo una alegre excursión campestre en buena compañía. Más, por supuesto, las novedades de descarga. Espera nuevos mapas, armas y soldados muy pronto en tu disco duro.

MECHASSAULT



Más «Juguetes»
LOS MECHS nunca han sido muy populares por estas tierras. Pero éste es uno de los títulos estrella de la consola y debería ser objeto de mayor atención. Los que ya lo conocen deben estar atentos a los nuevos contenidos desarrollados por Microsoft Games Studios y Day 1. Un nuevo nivel llamado «Hell's Kitchen» inaugura una serie de descargas que incluirán mas niveles, mechs y nuevos modos de juego.



›Entrevista: Michael Cassius

Vicepresidente europeo de la plataforma Xbox



UNA VEZ concluida la presentación oficial de *Xbox Live* el pasado 27 de enero, la ROX tuvo la oportunidad de mantener una charla con Michael Cassius para aclarar algunos puntos referidos al servicio.

Revista Oficial Xbox Edición Española: ¿Cómo puede gestionar el usuario el material que descarga?
Michel Cassius: Si te refieres a si puedes borrarlo después del disco duro, sí puedes. Desde el Dash, miras la memoria y eliminas lo que desees.

ROX: *Xbox Live* es un servicio de pago. En el caso de los juegos masivos multijugador como *Star Wars Galaxies*, ¿deberá el usuario pagar algún tipo de cuota adicional?
MC: Sí. El servicio tiene dos niveles: el servicio base te da acceso a los juegos multijugador como los que habéis visto aquí. Y habrá también un «premium service» que ofrecen los editores. Por ejemplo, juegos multijugador masivos en los que el consumidor tendrá que pagar una cuota adicional a los editores para el propio juego.

ROX: Este servicio «premium», ¿tiene alguna relación con la calidad de la conexión?
MC: Es el mismo modelo de negocio que la televisión de pago. Por ejemplo, tienes a gente jugando a juegos masivos multijugador y ellos tienen una identidad en esos mundos. De la misma manera en que, por ejemplo, tienes en la televisión un canal al que pagas por tener acceso y tienes también películas en *pay per view*.

ROX: ¿Hay planes parta organizar ciber torneos igual que ya sucede entre los usuarios de PC?
MC: Me gustaría. Queremos ver torneos basados en juegos. Ahora mismo, tenemos uno en Estados Unidos de fútbol americano a través del juego *NFL* que está funcionando muy bien. Es una de las características que queremos desarrollar adecuadamente en el futuro para *Xbox Live*.

ROX: ¿De qué forma la conexión a Internet va a permitir actualizar y personalizar los juegos ?
MC: Algunos juegos podrán hacerlo. Y ahora mismo, incluso en un juego sencillo como *Moto GP*, puedo seleccionar mi moto, decir «quiero estas características específicas» y competir con alguien con un nivel cercano. En el futuro, los juegos *on line* podrán personalizarse incluso más, igual que ahora en los juegos masivos multijugador tú decides el color del pelo, la ropa, acudir a ciertos sitios y comprar. Éste es el tipo de juegos que veremos en *Xbox Live*.

ROX: Pensábamos en un funcionamiento similar al de la comunidad de usuarios de PC, en cuanto que pueden desarrollar *mods*, niveles y personajes que estén disponibles para todo el mundo en Internet.
MC: No estoy seguro de eso. Eso es posible en el futuro, no en el presente. El riesgo que tiene dejar a todo el mundo cargar cualquier cosa en el servidor es el de los virus y la seguridad. La seguridad es muy importante en el servicio, así que tenemos que tener cuidado. Al pensar en nuevas características no tenemos que descuidar la seguridad de los usuarios y la jugabilidad de cientos de miles de personas.

ROX: Al adquirir el *Starter Kit* pagas la cuota del primer año. ¿Cómo se van a realizar los siguientes pagos? ¿Habrá que utilizar los datos de la tarjeta de crédito a través de la consola?
MC: Incluso cuando compras el *Starter Kit* en la tienda, necesitas una tarjeta de crédito. Por un tema de seguridad necesitamos asegurarnos de que la persona que entra en el servicio es la que lo ha comprado. En el contrato de licencia con el cliente se dice que será un servicio de pago en el futuro, por lo que tendrán que subscribirse después de doce meses. Por supuesto, les mandaremos correos electrónicos con el precio del servicio y para consultarles si quieren seguir utilizando el servicio o no.

ROX: Desde el punto de vista de la conectividad, ¿cuál es la mejor opción para acceder al servicio?
MC: En realidad, depende de la configuración que tengamos: ADSL, cable módem, módem con Ethernet o con USB. Lo que hacemos con los proveedores de banda ancha es poner para ellos un programa compatible con Xbox. Por ejemplo, cuando aparezca el logo de «Xbox compatible» en una conectividad específica o un encaminador, sabrán que ése es un producto o servicio Xbox aprobado.

ROX: ¿Puedes esperar la misma calidad en el servicio de un proveedor que de otro?
MC: No se trata de que sea un proveedor específico de banda ancha, habrá buen servicio con otros proveedores. Lo que importa es que tengas el equipamiento y la conectividad adecuada. Lo que hacemos con Telefónica o cualquier otro proveedor es asegurarnos de que cubrimos los aspectos tecnológicos, de atención al cliente y el marketing, y que podemos trabajar juntos de cara al mercado.

ROX: A los usuarios españoles les preocupa no encontrar jugadores que hablen su mismo idioma...
MC: El lenguaje es un asunto interesante. Estados Unidos es un país en el que se habla mucho español, así que habrá más gente hablando español de la que pensamos. Por eso, aunque no seas estadounidense, seguro que encontrarás a gente hablando en español. No castellano, pero bueno, algo así. Otro aspecto es que nos imaginamos que con el tipo de juegos que tenemos hoy, la gente decide usar o no usar la voz dependiendo de la seguridad que tengan hablando inglés. Pero lo cierto es que la mayoría de usuarios que utiliza el servicio trata de hacerlo al mismo tiempo que sus amigos e invitarles.

ROX: ¿Cuál es la ventaja de contar con tus propios servidores?
MC: Lo que van a lanzar las otras consolas es un *kit* de conectividad. No es ni un servicio ni un juego *on line*. Sólo podrás utilizar voz en un juego, que yo sepa. Tendrás que encontrar un nuevo nombre y una nueva identidad en cada nuevo juego cuando te conectes. Y tendrás que buscarte la vida para encontrar a tus amigos... La única manera de proporcionar un servicio e unificarlo con todas las características que nosotros ofrecemos es tener una plataforma *on line* para que los desarrolladores puedan trabajar sobre ella. Mi apuesta es que cualquiera que quiera ir en serio con el juego *on line* tendrá que desarrollar un servicio similar al que hemos desarrollado. Nuestra ventaja: nosotros ya estamos aquí.

» servicio es que pueda evolucionar y añadir más opciones con el tiempo», especifica Cassius.

SOPORTE TÉCNICO
Xbox Live se lanza de forma simultánea en España, Francia, Alemania, Reino Unido, Italia, Bélgica, Países Bajos y Suecia. Durante los meses anteriores, varios miles de personas han testado el servicio. En el caso de España, «hemos seleccionado entre 50 y 100 personas para el testeo en España. Se trata de probar no sólo el juego, sino la conectividad para conseguir contratar el mejor proveedor del Internet», explica Cassius sobre la Beta Técnica de *Xbox Live*. Después de esta primera fase de testeo, «se ha llevado a cabo la fase «Beta Cerrada», en la que también prestamos atención al servicio de atención al cliente. En el Reino Unido, Francia y Alemania hemos recibido miles de llamadas de consumidores: muchas preguntas eran sobre la conectividad, pero sólo dos asuntos no pudieron resolverse en una o dos llamadas. Y fueron solucionados posteriormente», afirma Cassius. Microsoft habilitará un servicio de atención al cliente localizado en Holanda e Inglaterra que cubrirá todos los países europeos a coste de llamada local y en el idioma del cliente.

El servicio *Xbox Live* utiliza tres servidores, situados en Japón, Inglaterra y Estados Unidos. Los dos primeros se dedican completamente a los juegos mientras que el estadounidense gestiona la se- »

›Descarga de material

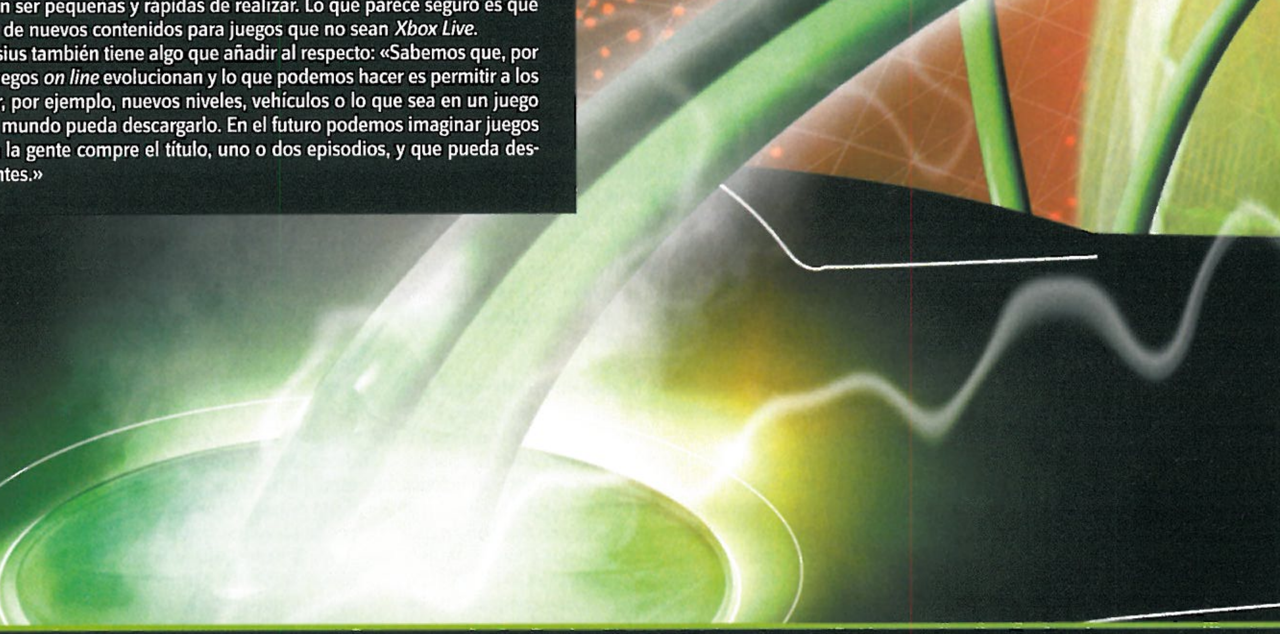
EN UN PC, lo primero que notamos al pasarse a la banda ancha es como se acelera la descarga de contenidos desde Internet. ¿Qué supone esto para Xbox? Hemos hablado con algunos profesionales para descubrir sus ventajas... y limitaciones.

Gary Selmeck, diseñador jefe en Red Storm (creadores de uno de los primeros títulos *Xbox Live*, *Tom Clancy's Ghost Recon*) no tiene ninguna duda acerca del potencial que ofrecen las descargas *on line*. «Un juego como *Ghost Recon* es perfecto para eso, ya sea añadiendo nuevos mapas, uniformes, armas, escenarios o modos de juego.» Pese a todo, como él mismo admite, hay ciertas dificultades técnicas a superar. Los nuevos mapas, por ejemplo, pueden alcanzar el tamaño de 40 MB, lo que supone unos 20 minutos de tiempo de descarga media. «Técnicamente podemos hacerlo. Pero nos preocupa asuntos como que el usuario pueda borrar por accidente lo que acaba de descargar y que tenga que repetir todo el proceso», admite Selmeck.

Por este motivo, los diseñadores tendrán que pensar con cuidado qué tipo de añadidos realizar. Tal y como comenta Selmeck: «Los desarrolladores de juegos tienen que asegurarse de que el producto final está diseñado para incorporar mejoras posteriores». A pesar de todo, Selmeck es de la opinión que la descarga de contenidos a través de *Xbox Live* cambiará la forma de jugar en las consolas porque «con cada descarga incrementas la longevidad del juego, que es lo que siempre hemos oído pedir a los usuarios».

Mientras que mapas y niveles pueden ser una buena opción para títulos de acción/estrategia como *Ghost Recon*, una de las aplicaciones más evidentes para el sistema está en actualizar los títulos de deportes. Marc Vaughan, jefe de desarrollo en Sports Interactive (*Championship Manager*) opina que «en algún momento nos gustaría ofrecer actualizaciones de información (por ejemplo, los equipos) y posiblemente otros componentes del juego como tácticas y entrenamientos». O, en otras palabras, ya no te encontrarás a Figo jugando en el Barcelona. Este tipo de actualizaciones deberían ser pequeñas y rápidas de realizar. Lo que parece seguro es que puedes olvidarte de nuevos contenidos para juegos que no sean *Xbox Live*.

Michel Cassius también tiene algo que añadir al respecto: «Sabemos que, por naturaleza, los juegos *on line* evolucionan y lo que podemos hacer es permitir a los editores producir, por ejemplo, nuevos niveles, vehículos o lo que sea en un juego para que todo el mundo pueda descargarlo. En el futuro podemos imaginar juegos episódicos y que la gente compre el título, uno o dos episodios, y que pueda descargar los siguientes.»



» guridad. «Cuando pensamos en *Xbox Live* queríamos dar prioridad a la seguridad jugando y, sobre todo, a la información personal. También queríamos asegurar que no hubiera ni tramposos ni *hackers* en el servicio. Queremos que todo el mundo en *Xbox Live* compita con sus habilidades, no con trampas», explica Cassius.

EN ESPAÑA

En el otro extremo de *Xbox Live* se encuentran los proveedores del servicio de banda ancha. Cassius aclara que «el modelo de negocio de Xbox es con *partnerships* _asociaciones_. Estamos hablando con todos los ISP de España y anunciaremos acuerdos dentro de muy poco tiempo. El objetivo con todos ellos es asegurar ofertas de confianza y fácilmente accesibles para los consumidores». Desafortunadamente, Microsoft España no tiene planeado anunciar nada al respecto -ni por tanto, posibles ofertas para los clientes- hasta la primera semana de marzo.

La primera toma de contacto con una red de consolas conectadas a *Xbox Live* en España ha sido satisfactoria porque el sistema parece funcionar de forma correcta y con agilidad. Además, la comunicación oral con jugadores situados en cualquier parte del planeta hace subir muchos enteros la experiencia. Quedan por conocer las opciones que tendrán los usuarios españoles para adquirir el servicio y la complejidad o sencillez a la hora de ponerlo en funcionamiento. En este reportaje publicamos la información facilitada por Microsoft acerca de las distintas formas de conexión de Xbox a Internet. Para aquellos que no cuenten con un PC, Microsoft España asegura que podrá configurarse el acceso a la Red desde la propia consola.

A la hora de terminar este artículo, hay media docena de títulos disponibles para *Xbox Live*. Microsot ha prometido un número entre 10 y 15 para acompañar el lanzamiento en Europa. En el próximo número incluiremos análisis de aquellos que estén disponibles, incluidos los que ya fueron comentados -en su faceta *off line*- en su momento. Dejamos a Michel Cassius concluir este artículo: «Al término del año pasado, habíamos vendido 1,8 millones de consolas en Europa. Lo que nos ha colocado sin duda en la segunda posición en el mercado europeo, al igual que en España. También somos los segundos en Estados Unidos. Por eso, ya nos encontramos en una buena posición tan sólo nueve meses después de empezar a estar presentes en el mercado, con una marca que para los jugadores es nueva. *Xbox Live* es para lo que Xbox ha sido concebida. Ahora podemos apreciar mejor el porqué tenemos un disco duro o por qué tenemos puertos adicionales en la máquina desde el primer día. Por encima de la mejor máquina, los mejores gráficos y el mejor sonido, *Xbox Live* es una diferencia clave hoy y para el futuro.»

EL MAYOR BANCO DE IMAGENES DEL MUNDO

mobee.com

EN EUROPA . EEUU . AUSTRALIA







DB 2376767 · DB 2376768 · DB 2376769

LOGOS

EJ: LG 2376629

EMINEM LG 2376615	christina aguilera LG 2376622	Real Madrid LG 2376629
ESPAÑA LG 2376616	PlayStation LG 2376623	NELLY LG 2376630
HIP HOP LG 2376617	ESTOPA LG 2376624	LG 2376631
ALIENS LG 2376618	Barça LG 2376625	LG 2376632
007 LG 2376619	LINKIN PARK LG 2376626	Ultras Sur LG 2376633
eres lo+ LG 2376620	RONNIE LG 2376627	Atlético LG 2376634
MTV LG 2376621	RAUL LG 2376628	LG 2376635

picmix

1 elige el icono que deseas

145 · 144 · 143 · 138 · 127 · 135 · 125 · 108 · 113 · 132 · 120 · 119 · 114 · 134 · 110 · 130

2 elige la tipografía

SILLY · Type · SLIM · TECHNO · JUNGLE · Nokia

3 ahora escribe un mensaje de esta forma: PICMIX LG un espacio y el número del icono elegido, espacio y nombre del texto elegido. Finalmente otro espacio mas y escribe la palabra que quieras poner y envíalo al 5011

ej PICMIX LG 132 TECHNO TONI = TONI

no te olvides de los espacios entre palabras, máximo de letras o dígitos admitidos es de 7, con algunos estilos de letra puede llegar a ser 9, pero no te lo aconsejamos

LOS MAS BUSCADOS

EJEMPLO: DB 2376653

XBOX DB 2376649	ronaldo DB 2376650	Raul DB 2376651	EMINEM DB 2376652	XBOX DB 2376653
REAL BETIS DB 2376654	LORD OF THE RING DB 2376655	aimar DB 2376656	eminem DB 2376657	iker DB 2376658
DB 2376659	DB 2376660	DB 2376661	DB 2376662	Manson DB 2376663
STAR WARS DB 2376664	2pac DB 2376665	BUSTA DB 2376666	fdb DB 2376667	BUNBURY DB 2376668
DB 2376669	DB 2376670	FUCK USA DB 2376671	DB 2376672	DB 2376673

DIBUJOS + SALVAPANTALLAS

EJEMPLO: DB 2376681

DB 2376674	te estoy mirando DB 2376675	CALLATE DB 2376676	DB 2376677	españa DB 2376678	DB 2376679	DB 2376680	Harry Potter DB 2376681
69 DB 2376682	DB 2376683	PAPOYA EL MARINO DB 2376684	DB 2376685	DB 2376686	DB 2376687	ATOMIC KITTEN DB 2376688	chc DB 2376689
Sr. PAJAS DB 2376690	VALLA LIADA DB 2376691	TE AMO DB 2376692	JEDI DB 2376693	PS2 DB 2376694	¡2 puntos colega! DB 2376695	HipHop DB 2376696	OG DB 2376697
Tengo de ti DB 2376698	FOLLA ME! DB 2376699	DB 2376700	MALDITO PAJARO DB 2376701	DB 2376702	FUCK THE POLICE DB 2376703	DB 2376704	NELLY DB 2376705
colega valla subidón DB 2376706	DB 2376707	Legaliza la MARÍA DB 2376708	DB 2376709	DB 2376710	Puyol DB 2376711	TORRES DB 2376712	R.Carlos DB 2376713
DB 2376714	PASA TIO DB 2376715	¡QUE MONO! DB 2376716	DB 2376717	ULTRAS SUR DB 2376718	barça DB 2376719	Real Sociedad DB 2376720	Valentino Rossi 46 DB 2376721
HOY FUMADA DB 2376722	DB 2376723	YO NO HE SIDO DB 2376724	DB 2376725	besame el culo DB 2376726	Real madrid DB 2376727	Real Madrid 1902-2002 DB 2376728	Atlético de Madrid DB 2376729
CARA CULO DB 2376730	mmm Donuts DB 2376731	Biología DB 2376732	MOLO MAZO! DB 2376733	athletic DB 2376734	BETIS DB 2376735	De pedro DB 2376736	DIOS 10 DB 2376737
SALIDO MENTAL DB 2376738	Aque te Ostio DB 2376739	DB 2376740	alaves DB 2376741	Malaga DB 2376742	Racing DB 2376743	TE ESPERO NENA DB 2376744	Real Madrid DB 2376745

ICONOS MOBEE

EJEMPLO: IC 2376636

IC 2376636 · IC 2376637 · IC 2376638 · IC 2376639 · IC 2376640 · IC 2376641 · IC 2376642 · IC 2376643 · IC 2376644 · IC 2376645 · IC 2376646 · IC 2376647 · IC 2376648

envía un mensaje de texto con la palabra 'COMPROBAR' seguido por el modelo de tu móvil ... coste mensaje 0.90€ + iva servicio gratuito en www.mobee.com

EJ: COMPROBAR 3310

¿QUE ME PERMITE DESCARGAR MI MOVIL? TEST COMPATIBILIDAD DE MOVIL

TOP 20

EJ: TS 2307...

TS 2376485	santana	the game of love
TS 2376486	robbie williams	feel
TS 2376487	craig david	whats your...
TS 2376488	j.lo	jenny from the block
TS 2376489	madonna	die another day
TS 2376490	nelly & kelly	dilemma
TS 2376491	shania twain	i'm gonna...
TS 2376492	amaral	moriria por vos
TS 2376493	avril lavigne	skater boi
TS 2376494	m clan	dando vueltas
TS 2376495	c aguilera	beautiful
TS 2376496	d torres	color esperanza
TS 2376497	rhcp	can't stop
TS 2376498	paulina rubio	todo mi amor
TS 2376499	eminem	lose yourself
TS 2376500	los secretos	cada vez...
TS 2376501	blue & e john	sorry seem...
TS 2376502	david bisbal	digale
TS 2376503	t.a.t.u	not gonna get us
TS 2376504	holly valance	naughty girl

TOP MOBEE en www.mobee.com

mas opciones

EJ: PIDO RONALDO

¡NO LO TENEMOS! Pídenoslo. Lo diseñaremos y lo verás en www.mobee.com. Envía: PIDO(espacio)mensaje



































para todos los moviles — **sexconsejos**

¡Disfruta de una vida llena de emociones y sensaciones! Los mejores consejos acerca del sexo.

Envía: TEX CONSEJOS al 5011

MAYORES DE 18 AÑOS

para todos los móviles — **mobeepiropos**



¡Ligar ya es fácil! Compruébalo tu mismo, envíale un piropo. Le serás irresistible con uno de estos piropos.

Envía: PIROPOS al 5011

MAYORES DE 18 AÑOS

para todos los móviles — **mobeerisas**



¡Cientos de chistes para todos los gustos! te partirás de risa con nuestros chistes Diviértete con tus colegas.

Envía: CHISTES al 5011

MAYORES DE 18 AÑOS

para todos los móviles — **termoamor**

¿te quiere? ¿enamorados? el termómetro del amor te dirá lo que siempre as querido saber.

Envía: AMO [ ] nombre [ ] nombre

Ej: AMO PATRICIA JORGE

mide tu amor

para todos los móviles — **insultanonimo**

¡Insúltale ya! Y nunca sabrá que fuiste tú. Elige entre estos tipos para: **gordos, feos, tontos, ellos, ellas, madre.**

Envía: INSULTO [ ] su número [ ] tipo

Ej: INSULTO 999999999 feos

Insultos

MAYORES DE 18 AÑOS

mobeerótico

Mas fuerte imposible! Mobeerotico pondrá tu móvil al rojo vivo. Recibirás las imágenes mas eróticas del mercado. ¡Atrévete y verás!

Envía: ER DB al 5011

18 xxx

MAYORES DE 18 AÑOS

VERTICAL

EJ: DB 2376767

DAVID DB 2376746 · LEGALYA DB 2376747 · QUE GALLO DB 2376748 · DB 2376749 · NELLY DB 2376750 · HITLER DB 2376751 · BRAVO DB 2376752 · DB 2376753 · DB 2376754 · PAZ DB 2376755 · EL PROFE DB 2376756

DB 2376757 · 10 DB 2376758 · SORIN DB 2376759 · RAUL DB 2376760 · DB 2376761 · DB 2376762 · EMINEM DB 2376763 · maradona DB 2376764 · DB 2376765 · YO ♥ USA DB 2376766 · DB 2376770

éxitos

EJ: TS 2307...

TS 2376505	kenny g	one more time
TS 2376506	coti	antes que ver el...
TS 2376507	enrique iglesias	quizaz
TS 2376508	bunbury	el club de los im...
TS 2376509	revolver	asustando al hur...
TS 2376510	mana	eres mi religion
TS 2376511	richard ashcroft	science...
TS 2376512	m. manson	tainted love
TS 2376513	acdc	whole lotta rosie
TS 2376514	ja rule	always on time
TS 2376515	lenny kravitz	american...
TS 2376516	amaral	toda la noche en
TS 2376517	atomic kitten	the tide is...
TS 2376518	scooter	nessaja
TS 2376519	avril lavigne	complicated
TS 2376520	the calling	adrienne
TS 2376521	carlos jean	face to face
TS 2376522	nelly	ride wit' me
TS 2376523	blink 182	rock show
TS 2376524	blink 182	all the small thi...
TS 2376525	nelly	hot in herre
TS 2376526	dj bobo	chihuahua
TS 2376527	linkin park	my december
TS 2376528	m clan	antiheroe
TS 2376529	system of a down	aerials
TS 2376530	coldplay	in my place
TS 2376531	d12	fight music
TS 2376532	darude	sandstorm
TS 2376533	david bisbal	ave maria
TS 2376534	eminem	real slim shady
TS 2376535	eminem	my name is
TS 2376536	eminem	cleanin' out my...
TS 2376537	e. iglesias	la chica de ayer
TS 2376538	cristian	cuando me miras...
TS 2376539	gian marco	se me olvido
TS 2376540	bunbury	secame de aqui
TS 2376541	pink	just like a pill
TS 2376542	pink	family portrait
TS 2376543	enrique iglesias	hero
TS 2376544	estopa	demonios

AL REALIZAR UN PEDIDO USTED AUTORIZA A MOBEE ENVIARLE PUBLICIDAD. PARA CANCELACIÓN: INFOES@MOBEE.COM

tv+cine

TS

TS 2376590	spiderman
TS 2376591	scooby doo
TS 2376592	los simpsons
TS 2376593	south park
TS 2376594	angeles de char...
TS 2376595	rocky
TS 2376596	james bond
TS 2376597	mision imposible
TS 2376598	libro de la selva
TS 2376599	picapiedra
TS 2376600	familia addams
TS 2376601	inspector gadget
TS 2376602	star wars
TS 2376603	el padrino
TS 2376604	dartagnian
TS 2376605	superman
TS 2376606	feliz cumpleaños
TS 2376607	pantera rosa
TS 2376608	coca cola
TS 2376609	austin powers
TS 2376610	superdetective
TS 2376611	supermario
TS 2376612	x-men

mundial

EJ: TS 2307...

TS 2376564	ll cool j	luv u better
TS 2376565	the verve	bittersweet symph...
TS 2376566	run dmc/aero...	walk this way
TS 2376567	a-ha	take on me
TS 2376567	queen	bohemian rhapsody
TS 2376568	anderway	un juego de dos
TS 2376569	blur	song 2
TS 2376570	el ultimo de la fila	huesos
TS 2376571	green day	basket case
TS 2376572	las ketchup	asereje
TS 2376573	red hot chilli p...	by the way
TS 2376574	rolling stones	satisfaction
TS 2376575	roger sanchez	another chance
TS 2376576	slipknot	wait and bleed
TS 2376577	slayer	south of heaven
TS 2376578	shaggy	hey sexy lady
TS 2376579	nirvana	smells like teen
TS 2376580	shakira	objection
TS 2376581	shakira	underneath your...
TS 2376582	shania twain	man i feel life...
TS 2376583	p. manterola	que el ritmo no...
TS 2376584	chenoa	atrevete
TS 2376585	c. aguilera	what a girl wants
TS 2376586	macy gray	i try
TS 2376587	los caños	agua
TS 2376589	los caños	a lo mejor me que...



DESCUBRELO TODO ACERCA DE TU SIGNO

aries · sagitario · virgo · geminis · acuario · escorpio · leo · tauro · capricornio · libra · cancer · piscis

1 palabra que te define
2 tu verbo favorito
3 representas
4 lo que más te gusta
5 lo que no soportas
6 como obtienes dinero
7 el dinero te significa
8 tu mente es
9 tu familia representa
10 tu imaginación es
11 tus colegas dicen
12 tu trabajo perfecto
13 actividad beneficiosa
14 repones tus energías
15 en sociedad y negocios
16 en el amor buscas
17 el matrimonio es
18 tu gran defecto
19 tu gran virtud
20 tu sueño secreto
21 tu arma para seducir
22 en tu sexualidad hay
23 que ostentas
24 que adoleces
25 tu filosofía
26 dios significa
27 los viajes
28 como defines el éxito
29 cómo jefe eres
30 los amigos significan
31 temor oculto
32 lo que no te deja avanzar

Conoce a fondo tu signo. Envía la palabra YO y el nombre del signo con lo que mas te interese saber de la lista al 5011:

ejemplo

YO ESCORPIO 18

fútbol

TS

TS 2376545	r. madrid 100
TS 2376546	barcelona
TS 2376547	atlético
TS 2376548	valencia
TS 2376549	athletic
TS 2376550	rianxeira
TS 2376551	real betis
TS 2376552	depor
TS 2376553	r. oviedo
TS 2376554	r. sociedad
TS 2376555	sporting
TS 2376556	sevilla
TS 2376557	villareal
TS 2376558	zaragoza
TS 2376559	levante
TS 2376560	osasuna
TS 2376561	mallorca
TS 2376562	champions
TS 2376563	champions

EJ: TS 2307655

como enviar

1 envía un mensaje con el código correspondiente al 5011

2 recibirás un mensaje. ¡sigue las instrucciones! y ya lo tienes

NUMERO UNO

5011

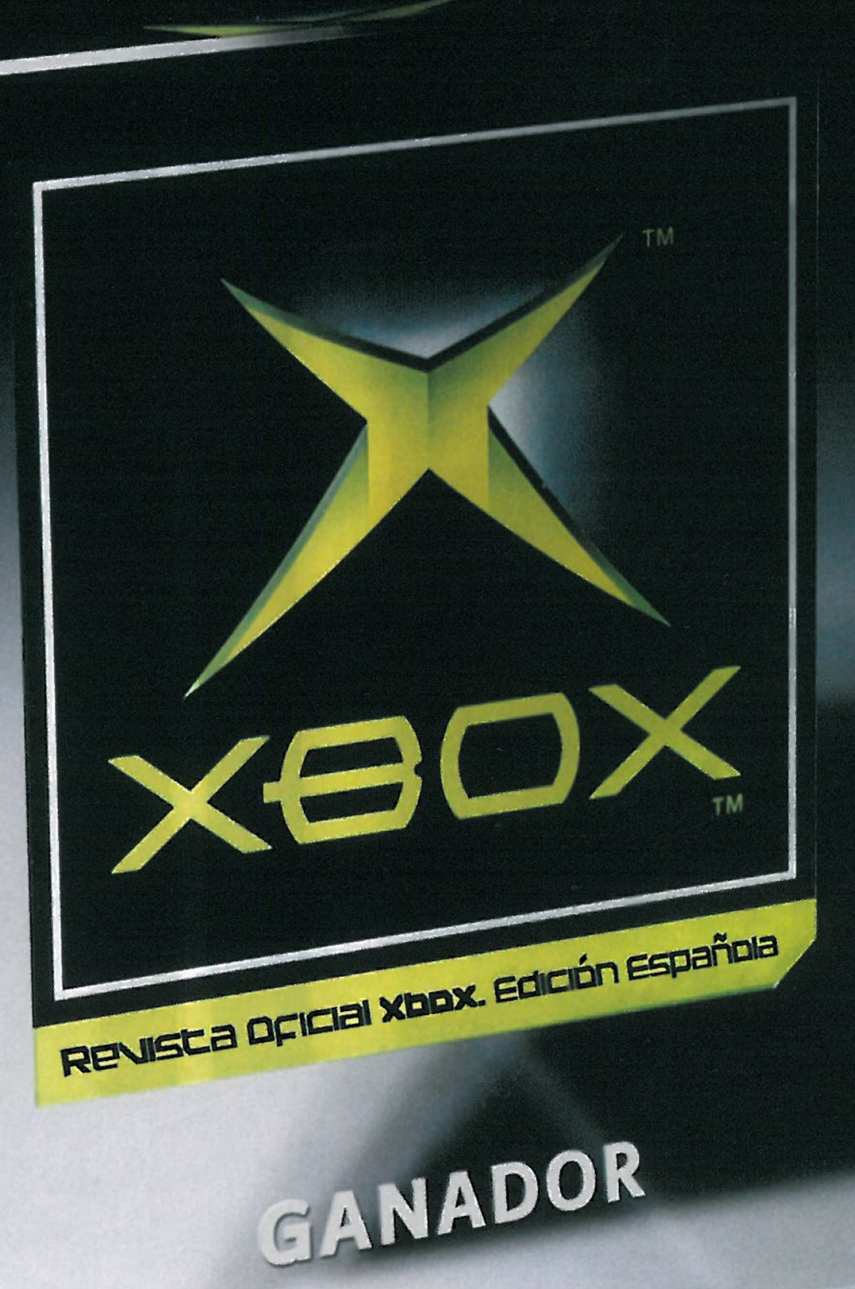
SMS AL

para realizar una consulta por favor dirígete a: infoes@mobee.com

¡con tu ayuda mejoraremos el servicio! envía un email a Mobee con tu consulta, reclamación, opinión, ideas etc. A tu disposición



LOGOS	Nokia 3210, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3530, 3590, 3610, 3650, 5110, 5130, 5210, 5510, 6110, 6138, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6610, 7110, 7190, 7210, 7650, 8210, 8290, 8310, 8390, 8850, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i, Samsung T100
DIBUJOS	Motorola T720e, Nokia 3210, 3310, 3315, 3330, 3350, 3390, 3395, 3410, 3510, 3510i, 3610, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6610, 7210, 8210, 8250, 8290, 8310, 8390, 8850, 8890, 8910, 9210i, Samsung T100, Siemens C45, M50, SL45
TONOS	Motorola T191, Timeport 250, V100, V50, Nokia 3110, 3210, 3310, 3330, 3350, 3395, 3410, 3510, 3590, 3610, 3650, 5210, 5510, 6138, 6150, 6210, 6250, 6310, 6610, 7110, 7190, 7210, 7650, 8110i, 8210, 8250, 8290, 8390, 8810, 8855, 8890, 8910, 9210, 9210i, 9290, Sagem MC930, MC939, MC940, MC942, MC946, MC949, MC950, MC952, MW939, MY3020


XBOX
Revista Oficial Xbox. Edición Españoia
GANADOR

Premios de la REVISTA OFICIAL XBOX 2002

CON ESTE NÚMERO celebramos el primer año de vida de Xbox en el mercado. Por eso, hemos creído que la mejor forma de festejarlo es eligiendo los que a nuestro juicio han sido los mejores juegos editados a lo largo de estos doce meses. Realmente la elección no ha sido nada sencilla y ha generado más de una polémica entre los miembros de la redacción, pero creemos que finalmente la lista de premiados y nominados refleja fielmente una selección de la flor y la nata del catálogo de juegos actualmente disponible para la consola de Microsoft.

Como veis, la selección de los juegos no se ha realizado según la puntuación la puntuación obtenida en su momento por cada juego en sus respectivos análisis, sino que ahora en lugar del veredicto emitido por una sola persona hemos tenido en cuenta el criterio más amplio de la redacción en pleno. Esto ha deparado más de una sorpresa que tal vez sirva para hacer justicia a juegos injustamente infravalorados... o viceversa, que de todo hay.

En cualquier caso, y dado que estas listas nunca suelen contentar a nadie -para gustos colores-, os vamos a dar la posibilidad a los lectores de que elijáis vuestros títulos preferidos, algo que servirá también para contrastar vuestros gustos y los nuestros.

En cualquier caso, lo que nadie podrá negar es que en tan sólo un año Xbox cuenta ya con un amplio elenco de juegos de primera categoría que además tocan casi todos los géneros. Y la cosa no se queda sólo en *Halo* y una lista de segundones... hay mucho más. Os invitamos a seguir leyendo y descubrirlo.

JUEGO DEL AÑO

NOMINADOS: *Halo: Combat Evolved, Splinter Cell, Moto GP, FIFA 2003, DOA Xtreme Beach Volleyball*



☆ GANADOR ☆

HALO: COMBAT EVOLVED

BUENO, sí, la verdad es que este premio ha sido el menos controvertido y el que menos sorpresa os habrá producido. Creemos firmemente que si eligiésemos al azar 100 usuarios de Xbox de cualquier rincón del mundo y les preguntásemos cuál es su juego preferido, seguro que más del 90% de los encuestados optarían por la obra maestra de Bungie.

No nos vamos a alargar demasiado con las cualidades que hacen merecedor a *Halo* de este galardón, ya que son sobradamente conocidas. Simplemente os remitimos al amplio análisis que le dedicamos en nuestro número 1, o a recopilar el sinfín de elogios que el juego ha recogido a su paso por los diversos medios especializados de todo el mundo.

Tanta unanimidad no puede ser casual: nos hallamos ante un clásico que ya ha entrado por derecho propio en la leyenda del videojuego.

MEJOR JUEGO DE ACCIÓN

NOMINADOS: *Halo: Combat Evolved, Splinter Cell, Unreal Championship, Timesplitters 2*



☆ GANADOR ☆

SPLINTER CELL

PRIMERA sorpresa. La lucha entre *Halo* y *Splinter Cell* ha sido titánica. Pero, aunque pueda parecer paradójico, dado que el juego de Bungie se ha hecho con el galardón a mejor juego del año, el título apadrinado por Tom Clancy le ha arrebatado el trofeo de «Mejor Juego de Acción». Los motivos para ello son varios, pero quizá el más importante de todos es que creemos que, aunque *Halo* es un juego asequible para el gran publico y que brilla en casi todas sus facetas técnicas, *Splinter Cell* es una auténtica gema para los verdaderos expertos de los juegos de acción, con un realismo y una gama de posibilidades pocas veces vista en un videojuego. Por eso pensamos que es justo que, al menos en esta categoría, *Splinter Cell* supere a *Halo*.

MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS

NOMINADOS: *Blinx: The Time Sweeper, Crash Bandicoot, Ty The Tasmanian Tiger*



☆ GANADOR ☆

BLINX: THE TIME SWEEPER

OTRO premio cantado. Y no sólo porque la competencia dentro de esta categoría haya sido más bien escasa (hay tantos nominados como juegos se han editado dentro del género), sino porque *Blinx* es un título que destaca con brillo propio dentro del catálogo de Xbox. Conseguir aportar un notable toque de originalidad dentro de un género tan trillado como el de las plataformas es ya de por sí un mérito a tener muy en cuenta. Pero, además, dar vida a un personaje tan carismático como el protagonista de este juego es todavía más destacable.

Sin duda, Artoon ha realizado un enorme esfuerzo que, quizá, no está suficientemente valorado. Nosotros queremos recompensarles modestamente con este galardón. Otra cosa es que *Blinx* alcance las cotas de popularidad de Mario o Sonic y que se convierta en la mascota indiscutible de Xbox, tal y como se pretendía, pero es que ese reto sí que tenía proporciones verdaderamente colosales...

»MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN

NOMINADOS: *Moto GP, Project Gotham Racing, Colin Mcrae 3, Rallisport Challenge, Sega GT 2002*



MOTO GP

UNO DE los galardones más controvertidos. Tan fuerte ha sido la controversia que hemos tenido que recurrir a la «Foto Finish» entre dos de los contendientes, *Colin McRae 3* y *Moto GP*, para saber cuál de los dos había cruzado la meta antes.

Aunque se haya llevado el gato al agua el juego desarrollado por Climax, cualquiera de los dos títulos mencionados acumulaba méritos sobrados para hacerse con el premio.

Quizá el hecho de que *Moto GP* haya bordado el acercamiento a un deporte menos -y con menor acierto- simulado en el mundo de los videojuegos como es el motociclismo, o el hecho de tratarse de un título exclusivo para Xbox, ha decantado finalmente la balanza a su favor. En cualquier caso, tenemos que reconocer el magnífico debut de la saga *Colin McRae* en la consola de Microsoft, ya que no ha podido ser más brillante. Nuestra más sincera enhorabuena a ambos por ponérnoslo tan difícil...



»MEJOR JUEGO DEPORTIVO

NOMINADOS: *FIFA 2003, Tiger Woods 2003, NHL 2003, UFC: Tapout*



FIFA 2003

UNA SECCIÓN copada, como era de esperar, por títulos de EA Sports, la lista con los mejores juegos deportivos del año sólo depara una pequeña sorpresa: la inclusión de *UFC: Tapout*, un título bestial de un deporte brutal que, sin embargo, poseía una elevadísima calidad técnica.

Por lo demás, no ha habido una gran rivalidad a la hora de hacerse con el máximo galardón, pues si bien los meritos de *Tiger Woods 2003* y *NHL 2003* eran notorios, competir contra el «Deporte Rey» es un empeño prácticamente inútil. Aún así, y por mucho que este premio pudiese parecer cantado, no debería ser óbice para reconocer a la última versión de la saga *FIFA* sus valores, especialmente el hecho de haber conseguido aportar un soplo de aire nuevo a esta vetusta línea de EA Sports manteniendo su esencia. Una mayor jugabilidad y un notable realismo son algunos de los factores que más han pesado en la decisión final. En fin, larga vida al rey (del género)...



»MEJOR JUEGO DE LUCHA

NOMINADOS: *Dead Or Alive 3, Mortal Kombat V: Deadly Alliance, Marvel vs. Capcom 2*



DEAD OR ALIVE 3

SÍ, sólo tres contendientes... pero de qué talla. Los tres especializados en dar y recibir los golpes más letales y espectaculares. La lucha ha sido ardua entre estas sagas clásicas. Al final, *Dead or Alive* se sacó de la manga un golpe verdaderamente mortífero que dejó K.O. a sus rivales.

En cualquier caso, tendremos que implorar a las compañías desarrolladoras que no se olviden de uno de los géneros que mayor esplendor ha proporcionado a las diversas consolas del mercado -y no digamos a los salones recreativos-, porque el panorama presente para Xbox es por el momento muy pobre -en cantidad, no en calidad-. Tal vez así el año que viene nos tengamos que devanar más todavía los sesos para otorgar este premio.





»MEJOR JUEGO DE AVENTURAS

NOMINADOS: *Silent Hill 2: Inner Fears, The Elder Scrolls III: Morrowind, Shenmue II*

☆ GANADOR ☆

SILENT HILL 2: INNER FEARS

OTRA CATEGORÍA con pocos contendientes que aspiraban a conseguir un premio, pero que igualmente mostraba un elevadísimo nivel. Sólo el hecho de que dos de los tres juegos que se disputaban el galardón no hayan sido localizados a nuestro idioma le ha restado emoción al proceso de elección del ganador.

Y por ello, y por otros muchos motivos obvios, la segunda entrega de *Silent Hill* ha obtenido un premio realmente merecido. Sin duda, aunar un guión tan extraordinario como terrorífico con una realización técnica impecable sólo podía ser recompensado con este premio. Y cuidado porque, viendo las primeras imágenes de la tercera entrega de la saga, no sería de extrañar que el año que viene volvamos a estar hablando de este juego en estas mismas líneas...



»MEJOR JUEGO DE DEPORTES EXTREMOS

NOMINADOS: *Tony Hawk's Pro Skating 4, SSX Tricky, Amped, Splashdown*



☆ GANADOR ☆

TONY HAWK'S PRO SKATING 4

SI ANTES aludíamos a la saga *FIFA* como la que reinaba en su género, lo mismo cabe decir de la serie *Tony Hawk* en lo relativo a los deportes extremos. Y eso que, curiosamente, Activision ha tenido tiempo para editar dos entregas de la saga en menos de un año. Pero lejos de matar la «gallina de los huevos de oro», la compañía inglesa ha dado un paso adelante con la tercera y cuarta entrega de la saga, llegando cada vez un poco más lejos en términos de calidad, realismo y espectacularidad.

Y por cierto, si a alguien le parece un poco exagerado que hayamos dedicado una categoría propia para premiar a este tipo de juegos, que repase los trece (o doce más uno que diría Ángel Nieto) números de nuestra revista, y comprobará cuántos juegos de este estilo se han publicado hasta el momento para Xbox. No cabe duda de que los deportes extremos constituyen un género de moda y, de momento, no parece que vayan a perder su cota de popularidad a corto plazo.



»MEJOR JUEGO BASADO EN UNA LICENCIA

NOMINADOS: *Harry Potter y La Cámara Secreta, El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo, The Thing, Rocky, Buffy The Vampire Slayer*



☆ GANADOR ☆

ROCKY

LA VERDAD es que por mucho que nos quejemos de los juegos basados en licencias, el panorama del catálogo de Xbox mantiene el listón más alto de lo que cabría esperar. Y es que, aunque por el camino se nos hayan cruzado «joyitas» del calibre de *Bruce Lee* o *Superman*, no menos cierto es que la lista de nominados para esta categoría alcanza un nivel de calidad tan inesperado como reconfortante.

Y curiosamente, el galardón se lo ha llevado un juego basado en una licencia por la que en un principio nadie hubiera apostado un euro. *Rocky* ha sido sin duda una de las revelaciones de la temporada, hasta el punto de que nos ha hecho rebuscar en nuestra videoteca particular para sacar del olvido aquella legendaria saga de películas protagonizadas por Sylvester Stallone en el mejor momento de su carrera Y hasta se nos ha escapado una lagrimita viendo de nuevo a Rocky besar la lona...

»JUEGO MÁS ORIGINAL

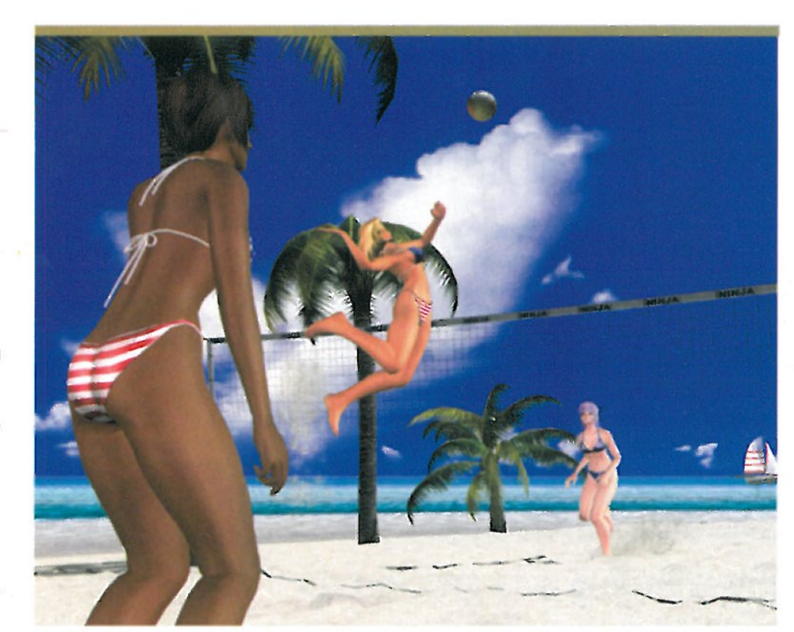
NOMINADOS: *Outlaw Golf, Red Card Soccer, Prisoner of War, Blinx, DoA Xtreme Beach Volleyball*

☆ **GANADOR** ☆

DOAX XTREME BEACH VOLLEYBALL

MARCHANDO otra buena ración de discusiones acaloradas. Al fin y al cabo, ¿qué es y cómo se mide exactamente la originalidad? Pues hay opiniones para todos los gustos, y por eso en la lista de nominados se puede encontrar todo tipo de juegos, desde títulos que poseen una originalidad inherente en su temática y desarrollo, a otros que destacan por abordar desde un punto de vista diferente un estilo de juego mil veces visto.

El mejor ejemplo de este último planteamiento es el ganador del premio, si no ¿qué es lo que hace tan especial al juego de Tecmo si al fin y al cabo lo que se nos propone es algo tan banal como jugar al voleibol? Pues eso, el enfoque que se ha elegido. Los desarrolladores japoneses han tenido que recurrir a ese escurridizo concepto llamado originalidad para convertir un deporte sumamente conocido en algo que deja boquiabierto a todo el que pasa por delante mientras alguien lo juega. Y no se trata sólo de los minúsculos bikinis y las pronunciadas curvas...



»PEOR JUEGO DEL AÑO

NOMINADOS: *Gravity Games Bike: Street.Vert.Dirt, Bruce Lee: Quest of the Dragon, Pro Tennis WTA Tour*

☆ **GANADOR (¿PERDEDOR?)** ☆

BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON

EL TRISTE «privilegio» de hacerse con el premio al peor juego del año ha sido, también, un galardón muy disputado. No en vano, dentro de los más de 200 juegos publicados para Xbox hasta el momento, hay sitio para todo, desde lo más sublime a lo más deleznable.

Llamativo es también que tres de los cuatro nominados a esta categoría estén dedicados al mismo deporte, el tenis, que por algún motivo tan oscuro como desconocido se ha convertido en el punto de mira de los desarrolladores menos brillantes (al menos si los enjuiciamos por estas creaciones).

Sin embargo, el elegido para ser deshonrado con este premio ha basado sus meritos en desprestigiar la leyenda de una figura tan respetable como Bruce Lee. Si el legendario personaje levantase la cabeza de la tumba iba a patear el trasero hasta hartarse a los lumbreras que concibieron semejante despropósito.



»JUEGO DEL AÑO SEGÚN LOS LECTORES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX

COMO PROMETÍAMOS al principio, vais a tener vuestra oportunidad para elegir los tres mejores juegos editados durante estos doce meses para Xbox. Una vez sumadas todas las votaciones recibidas se confeccionará una lista con los diez juegos que reunirá los mejores juegos para Xbox según el criterio de los lectores. Para participar, sólo tenéis que enviar el cupón adjunto antes del día 10 de abril. La lista con los diez juegos elegidos será publicada en el número 15 de la revista, correspondiente al mes de mayo. Para participar en la encuesta envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. *Premios Juego del año* Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.**

1º ....

2º..

3º..

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad:...................................

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfonos: .... Edad: ....

Correo electrónico:. ....

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.



PUNTUACIÓN

8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

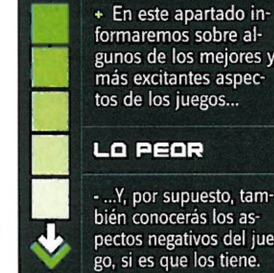
2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

VEREDICTO



POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

10//10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE
Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos *on line* de Microsoft.



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.

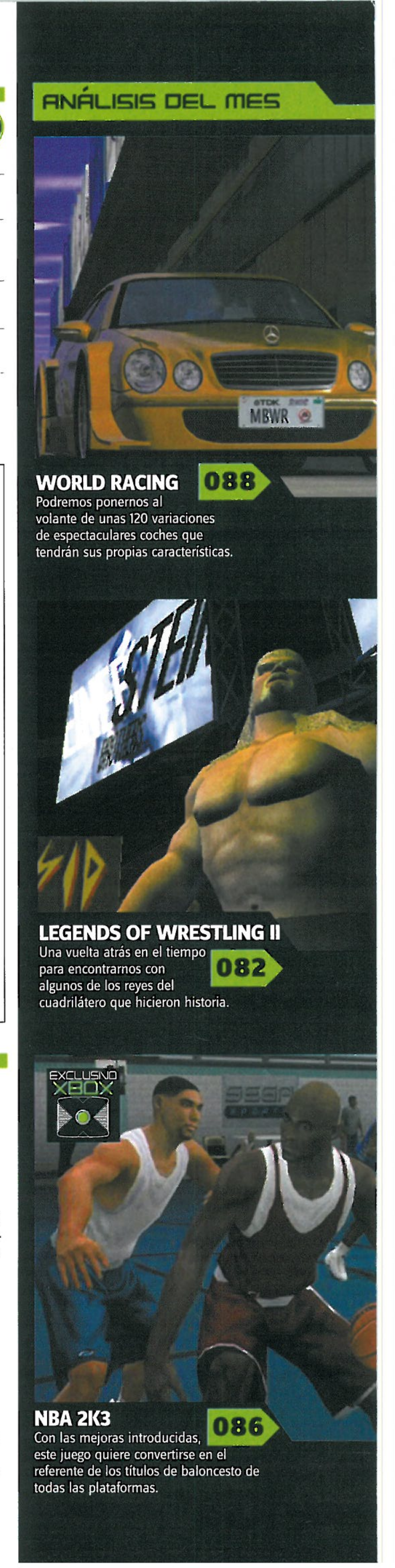


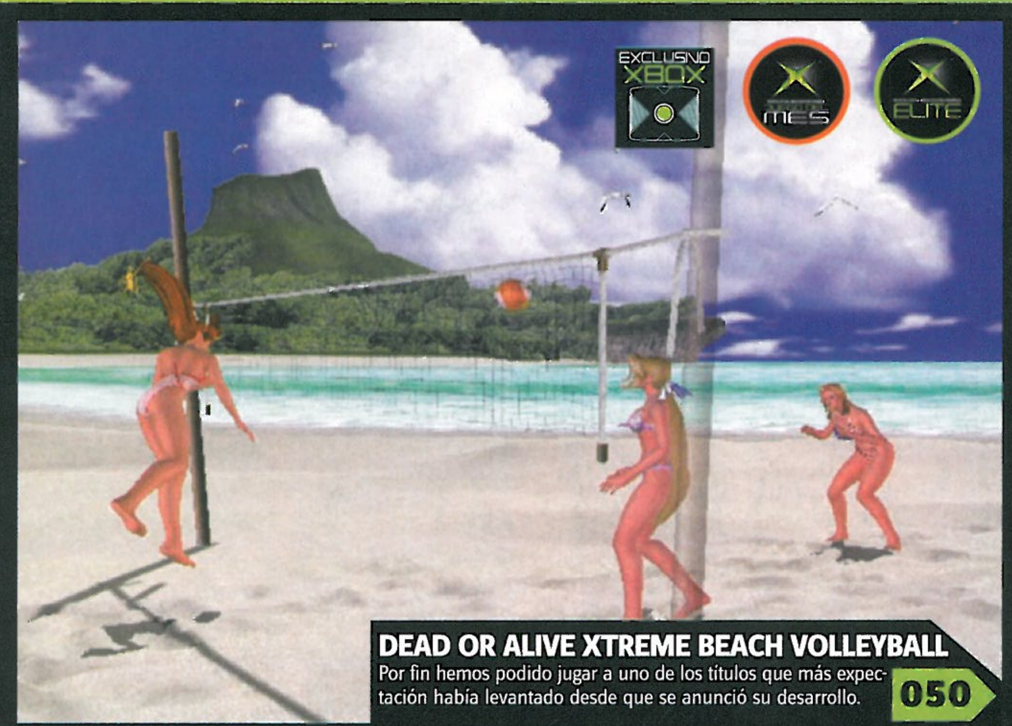
VÍDEO
En nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.



DEMO
En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.

ANÁLISIS DEL MES





DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

Por fin hemos podido jugar a uno de los títulos que más expectación había levantado desde que se anunció su desarrollo. 050



ATV: QUAD POWER RACING 2

Los desarrolladores del estupendo *MotoGP* llegan ahora con este título en el que tendremos que ganar carreras de quads. 080



STEEL BATTALION

Ningún juego *mech* editado hasta ahora se acerca al estilo visual ni al carácter deslumbrante del último proyecto de Capcom. 076



TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH

Intenta conseguir los 12 Álbumes Sagrados del Funk que los molestos habitantes del planeta Tierra han robado. 058



MX SUPERFLY

Vuela a lomos de estas espectaculares motos de motocross en un juego arcade frenético con pinceladas de simulación. 084



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

La versión Xbox de esta legendaria saga consigue que cada personaje cuente con tres estilos de lucha diferentes. 064







SHENMUE II

Nos hallamos ante una auténtica obra maestra que incorpora un motor gráfico impresionante y revolucionario. 070


CHRISTIE
Nacionalidad: Británica
Fría, brusca, odia a Helena
LISA
Nacionalidad: Estadounidense
Agradable, serena, muy amiga de Tina
HITOMI
Nacionalidad: Alemana
Alegre, optimista, entusiasta
KASUMI
Nacionalidad: Japonesa
Guapa, amable, inocente
HELENA
Nacionalidad: Francesa
Estratega, difícil de ayudar, odia a Christie
LEI FANG
Nacionalidad: China
Obsesionada con la comida, mala perdedora, arrogante

AYANE
Nacionalidad: Japonesa
Agresiva y ambiciosa, le gusta ganar

TINA
Nacionalidad: Estadounidense
Actitud superficial, obsesionada con los baños

Chicas que quitan el hipo, bikinis minúsculos, playas paradisíacas... ¡Qué bello es vivir!

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL









JUEGA al voley playa mientras intentas hacer amigos y pasas unas buenas vacaciones en una isla paradisíaca.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **TECMO**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2003**
MULTIJUGADOR: **1-2**
WEB: **WWW.XBOX.COM/DOAX**

LA EXPECTACIÓN que pueda crear un juego antes de su llegada al mercado es, en algunas ocasiones, un elemento fundamental. Hacía mucho tiempo que un título no generaba tanta impaciencia y, por lo que respecta a nuestra humilde opinión, esta sensación, este contar los días y minutos hasta su llegada, no volverá a repetirse hasta que tengamos entre manos la secuela de un conocido *shooter* de ciencia ficción en primera persona que tiene como protagonista a un Jefe Mayor.

Pero el tiempo no se detiene para nadie y, por fin, llegó la hora de jugar a *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball*. Sí, sí, ha llegado el momento de comprobar si va a cumplir todas las expectativas que ha levantado, si va a ser todo lo que nosotros hemos soñado los últimos meses. ¿Tendrán esos gráficos absolutamente magistrales algún tipo de profundidad? ¿Tendrá la jugabilidad el suficiente nivel como para no sentirnos engañados por el aspecto visual? Muchas preguntas te estarán rondando por la cabeza ahora mismo. Intentaremos contestar a todas ellas en las próximas líneas.

No olvidemos en ningún momento que estamos ante un juego japonés

La historia de *DOAXB* empieza cuando Zack, el luchador de color de *Dead or Alive 3*, gana una fortuna en un casino. Lo primero que hace con el dinero es comprarse su propia isla, algo que por supuesto también haríamos nosotros. Pero no, no tiene pensado retirarse allí él solo. Nada de eso. Como el chico es muy listo, consigue convencer a todas las luchadoras de *DOA* para que vayan a su isla con el pretexto de que allí va a tener lugar un torneo de lucha. No es difícil imaginar que las pobres chicas pican el anzuelo de inmediato. Su sorpresa llega cuando se enteran de que no va a celebrarse ningún torneo, pero claro, ya están allí, dispuestas a vivir un poco de acción. ¿Y qué es lo mejor que puede hacerse en una isla paradisíaca en lugar de darse porrazos? Pues jugar a voleibol. Y no sólo eso. También pueden hacer otras cosas, como bañarse en una piscina, ir de compras, apostar en el casino... Pero vayamos por partes.

Tu papel empieza con la elección de un personaje. Aunque ya tengas a tu chica preferida, no estaría de más que echaras un vistazo a las características de las otras bellezas, puesto que cuando más adelante decidas comprarles algún regalo, te vendrá bien saber si le puede gustar o no. Y créenos, cada una tiene sus propios gustos y no aceptarán nada de ti si no les gusta lo que ven.

Seguro que alguna vez has visto un partido de voley playa por la tele. Y seguro que te habrás fijado en que los equipos están formados por dos jugadores. He ahí tu primer objetivo: buscar una compañera. No te será difícil convencer a otra chica para que se arriesgue a jugar un partido contigo. Pero, si lo haces mal, olvídate de su compañía, te abandonará sin ningún tipo de remordimiento.

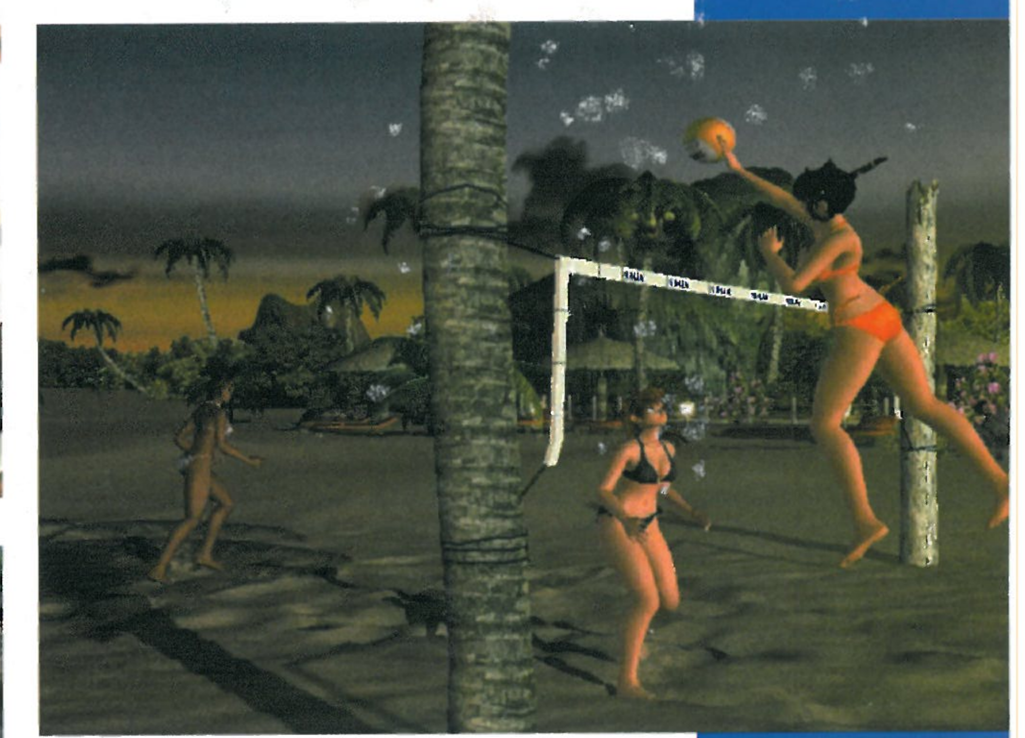
Con respecto al desarrollo de los partidos, las reglas no son nada complicadas. Puedes tocar la pelota tres veces (nunca tu personaje puede darle dos veces seguidas) antes de lanzarla al otro lado de la red y, si el balón toca el suelo del campo contrario, el punto es para ti. Igual de sencillo resulta el control del juego. Sólo utilizarás dos botones para jugar, ya que los programadores han preferido calibrar la dificultad del juego en la precisión que tengas a la hora de pulsar los botones. Muy pronto te darás cuenta de que los elementos básicos para salir

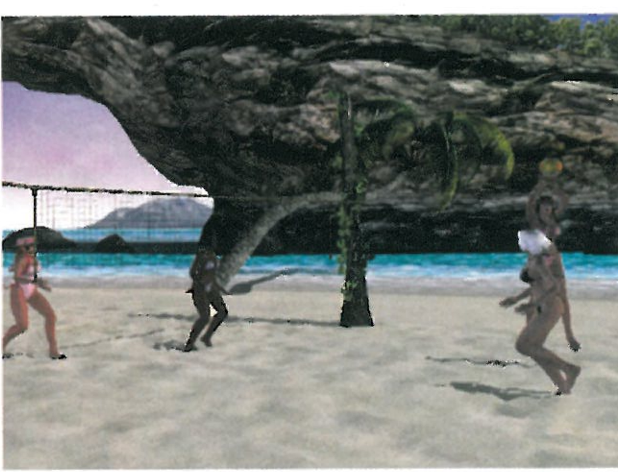
INFORMACIÓN ADICIONAL

ZACK, EL GUSANO
La voz de Zack en el juego es, ni más ni menos, que la del excéntrico jugador de baloncesto de la NBA, Dennis Rodman, cuyo apodo durante sus años de jugador era *el Gusano*... Curioso el nombre en un deporte en el que la velocidad es algo vital.



Justo lo que una chica necesita en la playa: una metralleta.


Las botas antigravedad de Lei Fang funcionan de maravilla.


Los escenarios no tienen nada que envidiar a las chicas.



Después del partido, podrás disfrutar de las mejores repeticiones.

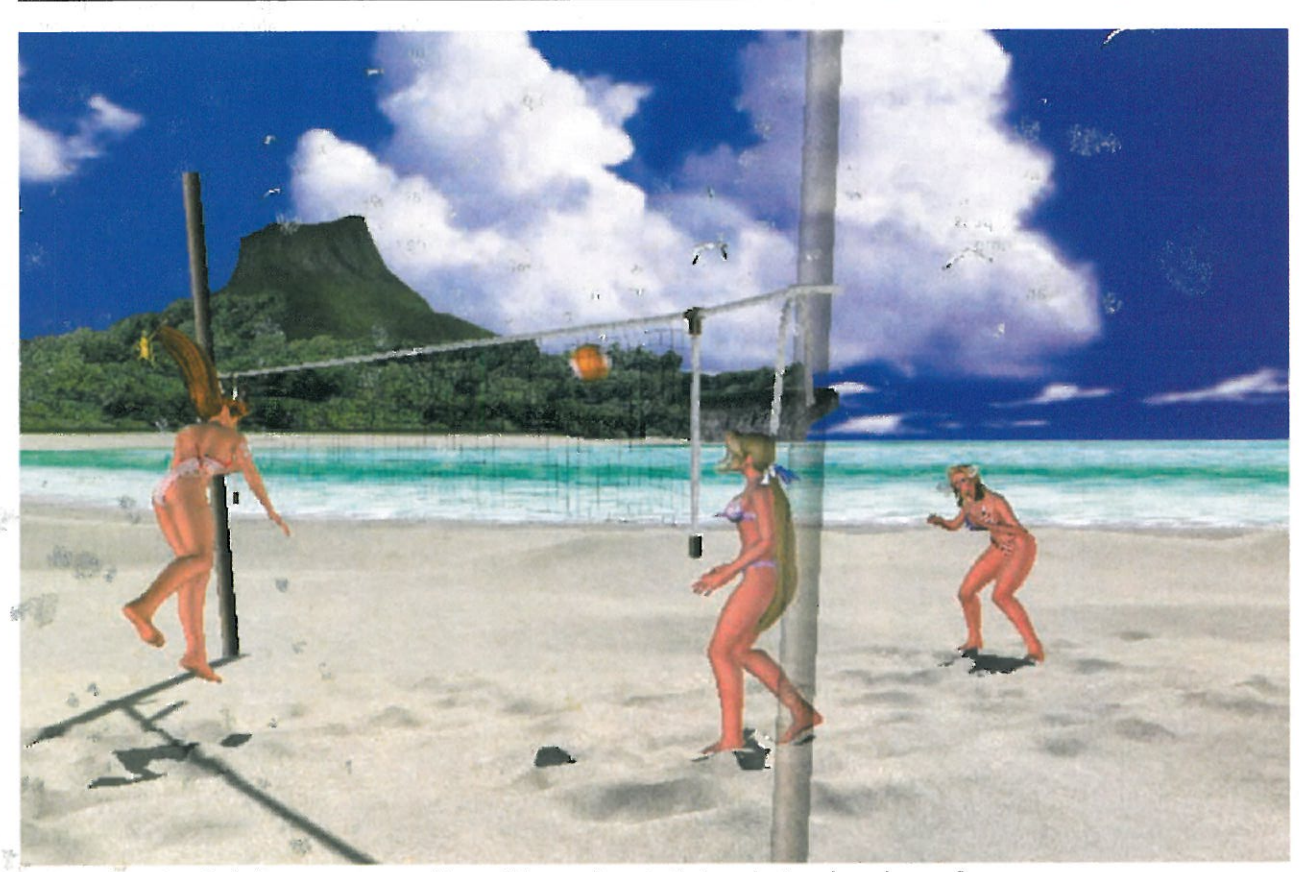

Esto... ¿Nadie le enseñó a Hitomi cómo debe sentarse?

INFORMACIÓN ADICIONAL

RITMO DEL VERANO
¿Te suena un grupo de música llamado B*Witched? ¿No? ¿Sí? Bueno, da igual. Tanto si te gusta su música como si no, siempre podrás descargar tus canciones favoritas en el disco duro de Xbox y escuchar lo que te apetezca mientras le das a la pelotita.

ARTILUGIOS MIL
DOAXB está repleto de objetos que podrás comprar, aunque muchos de ellos no tienen ningún uso en el juego. Nosotros compramos rápidamente un arsenal de metralletas, pistolas, un microondas y un prototipo de Xbox. Todavía desconocemos su utilidad.

¡SIN XBOX LIVE!
Muchas esperanzas habíamos puesto en las posibilidades de descargar contenidos para el juego a través de *Xbox Live* pero, desgraciadamente, el juego no va a utilizar este servicio. Aunque, ¿cuántos bañadores necesita una chica?



Un perfecto ejemplo de lo que te espera en el juego. Chicas preciosas tostándose al sol en playas de ensueño.

En realidad el objetivo del juego es vivir la experiencia de un viaje a una isla paradisíaca

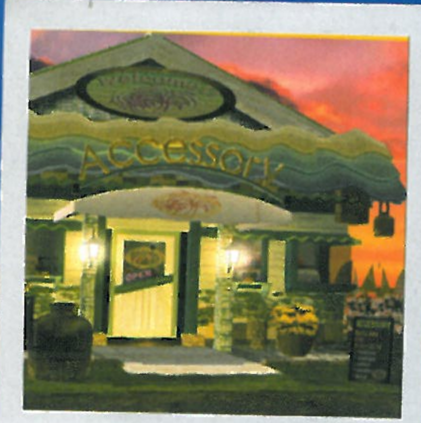
victorioso de un partido son: la sincronización con tu compañera, la posición de tu personaje y la precisión. Aquí radica la dificultad del juego, una dificultad muy bien ajustada gracias, en parte, a la inteligencia artificial de tus compañeras que, por supuesto, no dudarán ni un momento en recriminarte tus malos pases, tiros o recepciones.

¿Y ya está? ¿Eso es todo lo que tiene por ofrecer *DOAXB*? Para nada. No olvidemos en ningún momento que estamos ante un juego japonés, muy *japonés*. Los chicos del Team Ninja de Tecmo han intentado crear una experiencia, algo más que un juego. Por eso, han creado algo que pueda disfrutarse de muchas maneras, y no nos referimos sólo al hecho de ver mujeres deslumbrantes en bikinis minúsculos. En el fondo, el objetivo del juego es vivir una experiencia, disfrutar un viaje a una isla paradisíaca y meterse de lleno en el papel de sus protagonistas. Aquí es donde entra lo que te contábamos antes de fijarte en las características de todos los personajes. A medida que ganes partidos, ganarás dinero con el que podrás comprarte artilugios y regalos para tus compañeras. Por este motivo, será vital saber al dedillo sus gustos. Podrás apostar en el casino y, en definitiva, podrás pagarte unas buenas vacaciones.

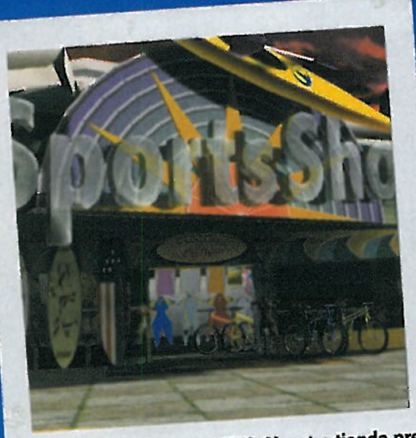
Muchos pensarán que estamos ante un juego *sexista* o sólo para *chicos*.



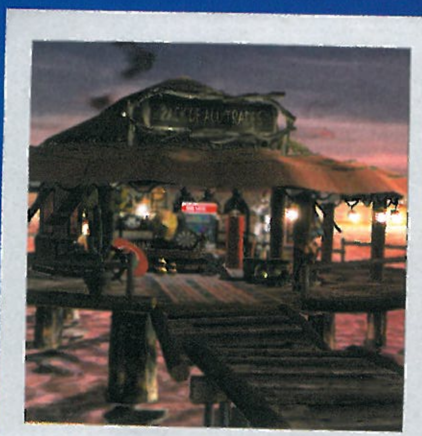
DE COMPRAS Éstas son las tres tiendas que hay en la isla y sus artilugios.



TIENDA DE ACCESORIOS. ¿Te apetece renovar tus talones o tu esmalte de uñas? Aquí es donde debes ir.



TIENDA DE DEPORTES. Nuestra tienda preferida. Puedes comprar los bañadores, aunque no hay muchos tangas... ¡Qué lástima!



EL RINCÓN DE ZACK. ¿Quieres comprar una metralleta, un pastel de chocolate o un perfume? Aquí encontrarás lo inimaginable...

HAGAN SUS APUESTAS

DURANTE la noche, qué mejor que darse un garbeo por el casino.



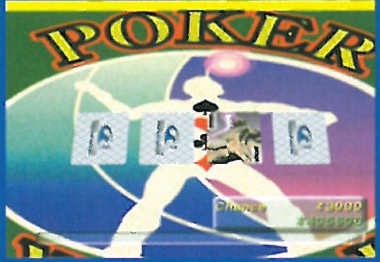
RULETA. El modo más rápido de ganar o perder una fortuna. Nos gusta apostar fuera de la mesa, al rojo o al negro. Nunca subimos la apuesta a más de 50. Gallinas.



BLACKJACK. Muy sofisticado, con la opción de doblar o cortar las cartas. Hará falta un poco de cerebro para jugar. Estoo...



PÓQUER. Jugarás solo contra la máquina, no contra otros jugadores. Bonitas cartas, por cierto. ¿Dónde podemos comprarlas?



ENCUENTRA AL JOKER. Si das con el *joker* en una mano del póquer, podrás hacerte con la carta y desbloquearás otro mini juego.



TRAGAPERRAS. No te dejes engañar. Estas máquinas las fábrica el demonio en persona. Mira el dinero que hemos perdido nosotros. Tú correrás la misma suerte.



El aspecto de los escenarios cambia drásticamente según la hora del día.

Tu primer objetivo consiste en buscar una compañera

Pero, después de jugar horas y horas con él, empieza a invadirte una sensación extraña, especialmente cuando tienes que elegir qué crema de piel comprar o qué tratamiento de pelo le sentará mejor a tu personaje... ¿Cuántos hombres en el mundo saben qué crema de noche se pone su mujer? ¿Cuántos saben qué talla de sujetador utiliza su novia? La mayoría, ni siquiera han llegado a plantearse tales preguntas, así pues, no deja de ser extraño que la primera vez que pienses en algo así sea para una chica creada a base de polígonos.

No vamos a negarlo, el aspecto visual de *DOAXB* es de lo más impresionante que hemos visto pasar por los circuitos de Xbox. Pero lo mejor de todo es que bajo todos esos polígonos, bajo todas esas texturas, se esconde un afán por crear algo bonito, algo con corazón. Jugar con el título de Tecmo es como sentir la pasión que los programadores han puesto en todos y cada uno de los aspectos de su creación. Sí, podrían haber incluido más escenarios, más personajes y más modos de juego, pero aún así, estamos ante uno de esos títulos que, por méritos



LA ISLA DE BASS
Este escenario está la mayor parte del tiempo cerrado (seguramente por problemas meteorológicos), pero vale la pena visitarlo, especialmente cuando no tiene lugar ningún partido, puesto que es el mejor sitio para darte un baño con tu chica.

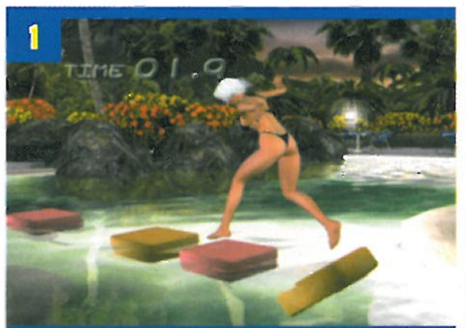


Tómate un descanso en la piscina y utiliza los gatillos para hacer un *zoom* interesante.

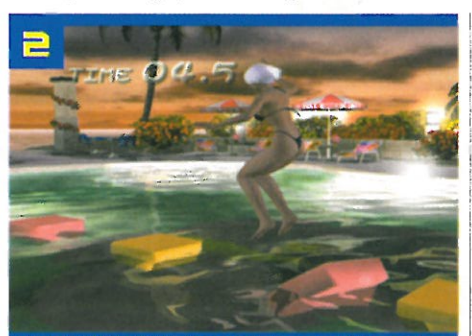


SALTA SIN PARAR ¿Por qué quedarse tumbada en la piscina cuando puedes saltarla?

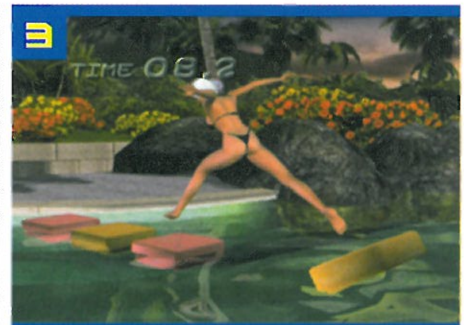
SI VAS algo corto de dinero, el mini juego de la piscina es tu salvación. Tienes dos oportunidades por sesión y, si consigues cruzarla y llegar al otro lado, podrás embolsarte una buena cantidad de dinero. Cuánto más rápido lo hagas, más dinero ganarás.



NO SEAS BRUTO. Christie intenta saltar encima de los flotadores. El movimiento de tu personaje dependerá de la fuerza que apliques al botón.



SALTO CONFIADO. Ten cuidado o, posiblemente, acabarás en el fondo de la piscina, algo que no nos disgusta en absoluto.



YA LLEGAS. Después de mucho equilibrio, nuestra chica preferida está a punto de llegar al otro lado. ¿Te hace falta un empujoncito? ¿Voluntarios?



Momento histórico: Christie haciendo amigos.



Sin comentarios... Sin comentarios.



Ya le gustaría a Dave Mirra lucir este aspecto.



Vamos, acéptalo, es tan solo un pequeño detalle para ti.

propios, marcan un camino. Algunos lo adorarán y otros lo odiarán, pero no va a dejar indiferente a nadie.

Los puntos negativos del juego llegan al cabo de unas horas de experimentarlo. No hay mucho por desbloquear, ya que se trata de un deporte no muy popular en nuestras tierras y, la verdad, cuando has visto a las chicas en bikini un centenar de veces, la baba empieza a dejar de caerte. Sin duda alguna, sus gráficos te asombrarán como ningunos lo han hecho antes, pero al final, te acostumbrarás. Después, lo que te quedará será coleccionar todo los atuendos que hay en las tiendas, pero si lo de ir de compras no es lo tuyo, tampoco desearás tanto volver a la isla de Zack como durante los primeros días. Será como unas vacaciones de verano. Te vas 15 días, pero después vuelves a casa y lo que te queda son los recuerdos de vistas magníficas, diversión, risas, sol, playa, arena... Es decir, el recuerdo que tiene todo el mundo que se haya tomado un descanso de verdad en un precioso lugar perdido en el mundo.

No será el juego de tu vida, pero sí será uno de esos juegos que nunca olvidarás, por alguna u otra razón.





XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Ningún otro juego actual tiene este aspecto visual. Ver a Christie en tanga es algo que no se paga con dinero.

ESTILO
Déjate seducir por la arena y el agua de las playas.

ADICCIÓN
Un control fantástico. Querrás explorar y desarrollar tu personaje al máximo.

LONGEVIDAD
A no ser que seas un fanático del coleccionismo, quizás te aburras un poco al cabo de unos días.

LO MEJOR
- ASPECTO VISUAL
- CONCEPTO ORIGINAL
- CONTROL PERFECTO
- EXCELENTE IA

LO PEOR
- LE FALTA UN POCO DE PROFUNDIDAD

RESUMEN
Un lujo para la vista y para la diversión, que hubiera ganado enteros con opciones *on line* y más profundidad.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,9//10

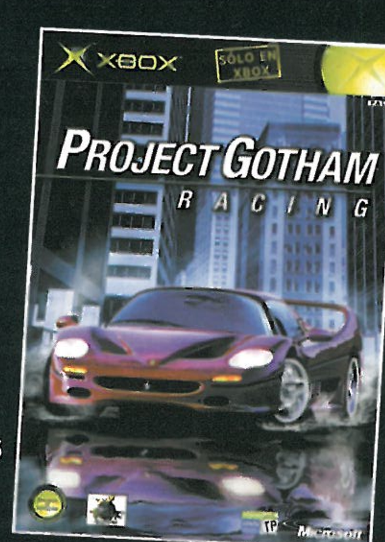
ASEGÚRATE
TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



¡OFICIAL!
Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!
Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!
Noticias, avances y análisis antes que nadie.



SORTEO

La Revista Oficial Xbox Edición Española sortea juegos de *Project Gotham Racing* entre las personas que este mes se suscriban mandando el cupón adjunto*.

*Unidades limitadas.

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA Y PARTICIPAR EN EL SORTEO DE PGR**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..........

Dirección..........

Teléfonos..........

Población..........

Provincia.......... C. P. ....

Correo electrónico..........

FORMA DE PAGO:

MC Ediciones Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €).
Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

, a de de 2003

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.


TJ



Nostálgico título que aprueba con nota alta

TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **SEGA**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2003**
MULTIJUGADOR: **1-2**
WEB: **WWW.XBOX.COM**

UN ADELANTO

Guía a los tres personajes en su tarea de *funkear* a todo el mundo en este peculiar juego de plataformas.

TOEJAM y Earl son dos personajes clásicos en la historia de la antigua, pero querida, consola MegaDrive. Sus aventuras y desventuras se prolongaron en dos grandiosos juegos que cambiaron ligeramente la concepción de los juegos de plataformas. Ahora, tras una larguísima ausencia, reaparecen en Xbox con otra aventura que conserva el espíritu de los anteriores títulos.

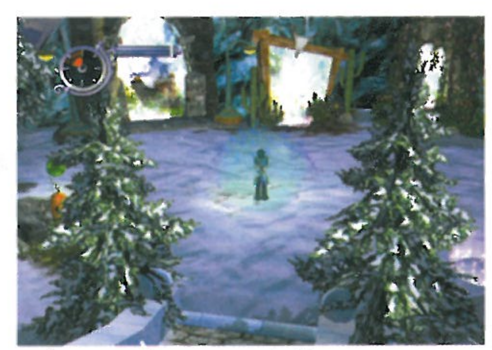
El juego se centra casi fundamentalmente en las personalidades y el humor de sus protagonistas. ToeJam, Earl y, la nueva adquisición, Latisha, son unos alienígenas raperos del planeta Funkatron, donde el *funk* es la esencia de todo ser viviente. Esto, para empezar, es como mínimo curioso. Pero la cosa no acaba aquí, ya que *TJ&EIII* contiene una inmensa cantidad de referencias al estilo de vida *hip-hop* y *funky*, con muchos movimientos de manos, aires chulescos y mucha frase tópica. Como hemos dicho, estos alienígenas se salen de la escala «normal».

El humor está presente a lo largo de todo el juego y se nota que se ha hecho especial hincapié en ello. Te enfrentarás contra animadoras locas, gallinas, obreros, dentistas maníacos y cantantes de *country*. Aunque también encontramos otros personajes tan locos como unas cantantes de gospel, un vendedor de sushi y un hombre disfrazado de zanahoria. Las voces tienen el tono característico de los dibujos animados y los diálogos son tan excéntricos como divertidos. En fin, un derroche de originalidad.

La historia de *TJ&EIII* comienza como casi todos los juegos de plataformas: con un secuestro. En esta ocasión no es ninguna »



A veces los regalos no funcionan bien.



Los escenarios son muy coloridos.



Los chicos grandes no deberían saltar barrancos.



¡Eleva tus manos y canta alto, hermano!



Los escenarios están situados en islas flotantes.



A veces encontrarás vehículos que te ayudarán en la ardua tarea de *funkear* a los terrícolas.

princesita, sino que han sido robados los «Doce discos sagrados del *funk*» del planeta Funkatrón. Por suerte, tenemos a nuestros héroes, quienes deberán recuperarlos viajando a la Tierra por orden del gurú del *funk*, Funkatrón (también conocido por Lamont), verdadero dueño de estos preciados discos de música. Un argumento sencillo, sin demasiadas complicaciones, que busca que la entrada en el juego no sea confusa, como deber ser.

Una vez dentro de la aventura encontramos tres zonas diferentes. Cada una dispone de otras tantas puertas que dan acceso a las verdaderas fases del juego. A medida que recogemos objetos se abrirán más puertas y, cuando recojamos un determinado número de estos objetos, se nos permitirá avanzar a la siguiente zona. Así hasta que hayamos encontrado los 12 álbumes. Recoger la ingente cantidad de objetos que tiene *TJ&EIII* es una tarea titánica, porque, aparte de que hay muchísimos, están repartidos por todos los niveles, lo cual exigirá de nosotros una exploración exhaustiva de cada uno de los rincones del juego.

Es justamente la recolección de objetos el propósito principal del juego, ya que es un título de plataformas a la vieja usanza, donde lo importante es conseguir todos los bártulos que hay desperdigados, como micros, llaves, comida, puntos de experiencia, regalos y discos. Otra labor a realizar es «convertir» a los desdichados e ignorantes terrícolas al Camino del Funk, para conseguirlo utilizaremos nuestro Funk-Fú hasta derrotarlos. A medida que consigamos más experiencia podremos acceder a niveles superiores de Funk-Fú. Cuando lleguemos al cinturón negro ya seremos unos auténticos maestros en este noble y antiguo arte marcial.

Los regalos (o *power-ups*) también están presentes en esta tercera entrega. Todos los vistos



Al final exprimirán tu Ritmo Funk.



Cuidado con estos trabajadores.

anteriormente siguen apareciendo, como las clásicas zapatillas que aumentan la velocidad o las alas Ícaro con las que podrás volar. Además, se han añadido un buen número de nuevos regalos, como los zapatos con muelle, con los que daremos saltos de auténtico vértigo. Uno de los factores añadidos es la posibilidad de que uno de estos regalos tenga «sorpresa». Los marcados con la palabra *risky* pueden provocar efectos secundarios al usarlos, aunque también podemos tener suerte y que no ocurra nada. Estos *power-ups* son una parte clave del juego, ya que, aparte de la necesidad de recogerlos todos y utilizarlos casi continuamente, existe una gran variedad, quizá demasiada, lo que provoca que en determinados momentos lleguemos a tener hasta 30 regalos en nuestro inventario sin saber qué hacer con la gran mayoría de ellos.

Toda esta simpleza puede hacernos caer en la monotonía, y sabemos que eso es lo peor que le puede suceder a un videojuego. Recoger objetos, convertir a los terrícolas y pasar al siguiente nivel no es lo que digamos un alarde de originalidad, pero el carisma de los personajes (amigos y enemigos) y la dificultad creciente de *TJ&EIII* nos engancha desde el principio. El juego supone un desafío desde su inicio, y así es como hay que tomárselo. La IA de los enemigos no está muy elaborada, es más bien simple, ya que siempre siguen unos patrones de ataque predeterminados. No se trata de una mala IA, sino que éste ha sido el propósito de los desarrolladores: programar unos enemigos que actúan de una forma muy concreta para que el jugador sepa en todo momento con qué se está enfrentando. Como ya hemos dicho, es un estilo de juego clásico, como el de hace 10 años, y que nos ha hecho recordar con nostalgia aquellos años dorados.

Otro importantísimo factor a tener en cuenta es el modo de dos jugadores. Éste resulta impecable y divertidísimo. En cualquier momento del juego se puede incorporar a la aventura un amiguete que desee jugar. A partir de entonces la pantalla se dividirá en dos partes cada vez que los personajes se separen. Un curioso y efectivo sistema que permite disfrutar de la aventura principal a dos personas al mismo tiempo. Al jugar dos en el mismo nivel, se pueden separar las tareas, cooperando continuamente, para que uno se dedique a reco-

INFORMACIÓN ADICIONAL

CONTROL MUSICAL
ToeJam&Earl tiene una excelente banda sonora que se hará más variada conforme avanzamos en el juego. Cada vez que encuentres uno de los álbumes perdidos podrás seleccionarlo en el menú de opciones y pinchar las nuevas melodías a tu gusto.

A RITMO DE RAP
La selección de personajes viene acompañada por un *rap* que cantan y bailan ellos mismos. Una curiosa y original forma de presentar a los protagonistas del juego antes de meterse de lleno en la aventura.

CAMBIO RÁPIDO
Cada zona tiene un portal que te permitirá cambiar de personaje. Esto es especialmente útil en los niveles finales, ya que cada personaje tiene sus propias habilidades.

TODO EL MUNDO NECESITA BUENOS VECINOS» Toejam tiene un montón.

EL MUNDO de Toejam está lleno de personajes con los que interactuar, incuso puedes hablar con los chicos/as terrícolas que hayan sido *funkeados*. Algunos te darán dinero y otros querrán intercambiar regalos por otros objetos o por dinero. Algunos de estos personajes estarán siempre en cada zona. Aquí te presentamos los más comunes.



1 YO SUSHI!»

Este *chef* japonés te proporcionará comida que recargará tu energía. Un par de pavos y podrás comprar una buena cantidad de pescado crudo.



2 ZANAHORIA-MAN»

El hombre que se oculta tras el disfraz de zanahoria te ayudará a la hora de identificar regalos desconocidos o cuando quieras promocionar en tu Funk-Fu.



3 XBOX LIVE»

El musculoso hombre que lleva el cartel de *Xbox Live* te permitirá conectarte a este servicio.



4 CANTA CONMIGO»

Éstas son las hermanas del soul que aparecen en las escenas intermedias. Por poco dinero te venderán Notas Funk, o sea, munición para tu radiocasete.

» INFORMACIÓN ADICIONAL

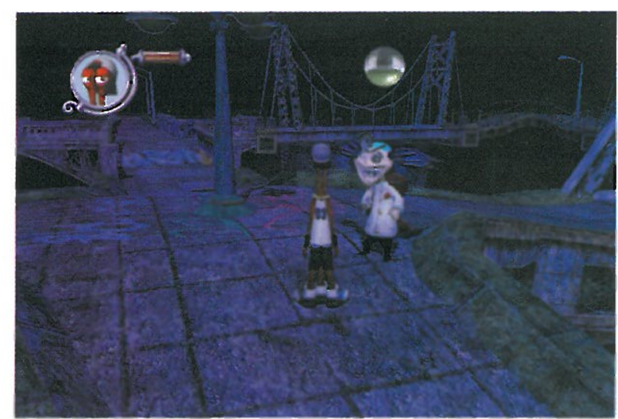
» CHICOS MALOS
El estilo propio de *ToeJam&Earl* también contagia a los chicos malos del juego. Niñas rebeldes, obreros, animadoras hiperactivas, dentistas maníacos y vaqueros locos serán tus enemigos en los primeres niveles.

» PROMOCIONES
A medida que recojas puntos podrás subir de grado en el gran arte del Funk-Fu. Promocionar no sólo sirve para llevar un cinturón de un color más bonito, sino que también otorga otras cualidades, como más vida o ataques más poderosos.

» XBOX LIVE
Los que se hayan suscrito a *Xbox Live* podrán acceder a un montón de niveles que podrán ser descargados de Internet. También tendrán acceso a tres nuevos personajes: Earl Bot, Suteki y Nerdy Toejam, primo de Toejam.



↑ Los Dentistas Locos son difíciles de derrotar, pero incluso estos no pueden resistirse al ritmo *funk* de ToeJam.



↑ La bola disco sobre el personaje significa que ha sido *funkeado*.



↑ Debes tirar a todos los conejitos montaña abajo. A ver si lo consigues.

ESTOS SÍ SON BUENOS REGALOS» Te ayudarán mucho a lo largo de la aventura.

HAY REGALOS por todos lados en este juego y, a menudo, serán esenciales para conseguir los objetivos. A continuaciónte detallamos algunos de ellos.

MUELLES 1



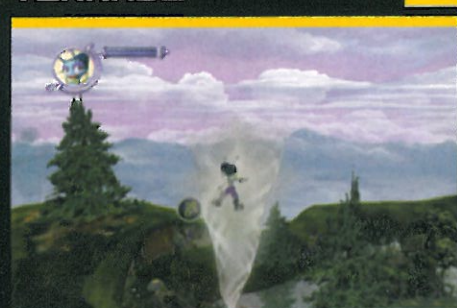
↑ Si necesitas llegar a lugares difíciles de alcanzar, estos muelles pueden ser la respuesta a tus plegarias.

SEÑUELO 2



↑ Deja este equipo de música en el suelo para distraer a los chicos malos mientras te escapas sigilosamente.

TORNADO 3



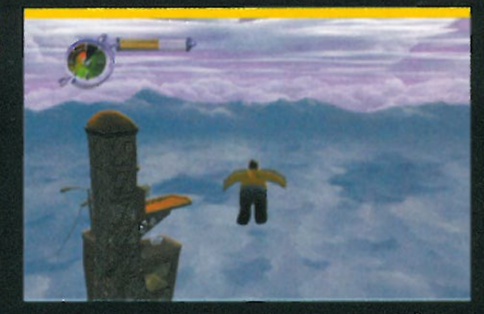
↑ Los tornados son muy difíciles de controlar, pero seguramente te sacarán de más de un apuro.

PATINES 4



↑ La manera más fácil de dar una vuelta por el mundo de ToeJam. Estos patines son fáciles de controlar, además de divertidos.

ALAS ÍCARO 5



↑ Cuando necesites volar, abre estas alas de Ícaro y surca los cielos como un pájaro.

BOMBA FUNK-FU 6



↑ Esta explosión hará que todos los chicos malos que estén cerca se conviertan en tus aliados.

» ger objetos y otro a convertir terrícolas. También podemos luchar los dos al mismo tiempo con un enemigo que sea especialmente difícil. En este modo las posibilidades son casi infinitas y el juego toma otro caliz, convirtiéndose en un juego realmente adictivo.

Nos ha sorprendido gratamente lo que Sega ha conseguido en los gráficos. El paso de las 2D a las 3D, en lugar de ser algo traumático, ha sido perfecto. Los personajes están especialmente bien diseñados y animados, con un aire infantil, por lo que resulta divertido verlos corretear por la pantalla sin descanso. Destaca por encima de todo el increíble efecto reflejo conseguido en el agua absolutamente real. La cámara puede llegar a ser confusa en ocasiones, pero esto se ha solucionado proporcionando al jugador un control sobre ella mediante el *stick* derecho del mando. Además, los entornos han sido cuidados con esmero, con mucho detalle y color, aunque no nos haya agradado especialmente que los niveles del juego estén compuestos por islas que flotan en el aire como por arte de magia. Quizá haya sido así para facilitar las cosas en el modo «Niveles Aleatorios», en el que los mundos y submundos se generan de forma aleatoria para conseguir un infinito número de niveles en los que jugar, solución que agradecemos porque prolonga la ya de por sí larga vida útil del juego.

La música, parte fundamental en un juego en el que la palabra funk está siempre presente, no ha tenido todo el protagonismo que debería haber tenido. Sin embargo, sigue siendo de buena calidad y marchosa. Destaca el hecho de que a medida que vayamos avanzando y recogiendo los «discos sagrados del funk» se nos irá dando la oportunidad de escuchar más y más temas hasta conseguir la colección completa.

Por último, queremos elogiar a Sega por haber añadido al juego una opción para *Xbox Live* con la que podremos descargarnos en un futuro no muy lejano nuevos niveles más difíciles, más personajes y otros extras que el equipo de TJ&E están preparando. Un factor a tener en cuenta, ya que aumenta la vida útil de un juego ya de por sí bastante largo.

Realizar una tercera parte de este juego para una consola de nueva generación no ha tenido que ser nada fácil. Por un lado tenemos unos personajes antiguos que no todo el mundo conocerá y, por otro, un sistema de juego antiguo, aunque no por ello menos efectivo. Mucha gente creerá que el desarrollo de *TJ&EIII* es simple en demasía, pero lo cierto es que a pesar de ello engancha y divierte, sobre todo en el modo de dos jugadores. Sega ha querido conservar en todo momento el espíritu del primer juego que hizo famosos a estos personajes. Podían haberlo complicado más o ampliar un poco el desarrollo. Pero siguiendo por ese camino también podían haber caído en el error de desviarse demasiado de la auténtica esencia de ToeJam& Earl. Por suerte no ha sido así, ya que han conseguido un juego de plataformas al estilo clásico que disfrutará todo el mundo, especialmente los más jóvenes y los más veteranos.



POTENCIAL
Cumple en todo momento con nota alta. Motor gráfico colorido y efectista.

ESTILO
Plataformas clásicas para un juego moderno.

ADICCIÓN
El *funk* de Toejam & Earl se te meterá en la sangre y acabarás bailando como ellos.

LONGEVIDAD
Recoger todos los objetos te llevará horas y horas. Además hay opción *on line*.



LO MEJOR
+ ESTILO DEL JUEGO
+ MODO 2 JUGADORES
+ OPCIÓN XBOX LIVE

LO PEOR
- SIMPLE EN OCASIONES

RESUMEN
Un entretenido y divertido juego de plataformas que puede verse empañado por su simpleza clasicista.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





¡¡LOS MEJORES PACKS ESTÁN EN Centro MAIL!!



CONSOLA XBOX + SEGA BUNDLE + METAL GEAR SOLID SUBSTANCE 284,95

CONSOLA XBOX + SEGA BUNDLE



249,95



64,95

Compra VEXX y llévate un CUADERNO con PORTADA 3D de REGALO

DOA XTREME BEACH VOLLEY — 59,95

EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES — 69,95

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE — 64,95

MORTAL KOMBAT 5: DEADLY ALLIANCE — 69,95

RAYMAN 3 — 44,95

STATE OF EMERGENCY — 69,95






29'95

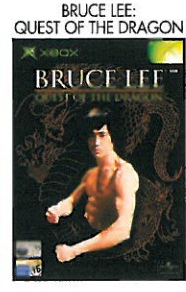
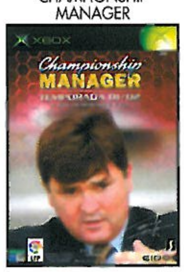
4x4 EVOLUTION 2

AMPED FREESTYLE SNOWBOARDING

BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON

CHAMPIONSHIP MANAGER

CIRCUS MAXIMUS



CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CORTEX

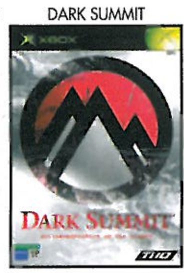
DARK SUMMIT

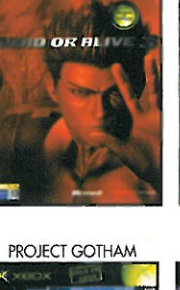
DEAD OR ALIVE 3

EL S. DE LOS ANILLOS: LA COM. DEL ANILLO

MAD DASH RACING

MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHEL





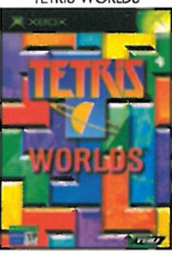
ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE

PRISONER OF WAR

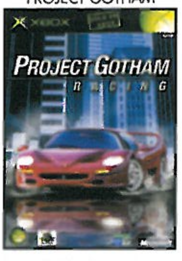
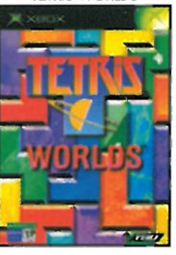
PROJECT GOTHAM

TETRIS WORLDS

THE THING







29'95

Nuevas tiendas

ALMERÍA
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 + 107
CÓRDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n
CORUÑA
Santiago de Compostela C.C. Area Central.
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas C.C. El Muelle
MÁLAGA
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. Local B-45. Salida 272
ZARAGOZA
Zaragoza C.C. Augusta. Avda. de Navarra, 180, 1-50

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
CORUÑA
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara.
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Kareaga C.C. Max Center. Barrio Kareaga, s/n local A-21
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de marzo.

pedidos por internet www.centromail.es





Sangre fresca para la mítica saga

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
FECHA DE LANZAMIENTO: **FEBRERO 2003**
MULTIJUGADOR: **1-2**
WEB: **WWW.MORTALKOMBAT.MIDWAY.COM**

UN ADELANTO

ÁBRETE camino a través del torneo más brutal en el debut para Xbox del juego de lucha más *gore* de toda la historia.

LA FRANQUICIA más importante de Midway vuelve por sus fueros. Todo indicaba que un juego de lucha tan «particular» como *Mortal Kombat* no tendría cabida entre los reyes del género como *Virtua Fighter*, *Soul Calibur* o *Dead Or Alive*. Pero Midway ha desarrollado un espectacular y violento regreso de la mítica saga.

En 1990, Ed Boom y John Tobias crearon una recreativa tan espectacular como salvaje. *Mortal Kombat* hacía honor a su nombre, ya que era algo para lo que muchos jugadores no estaban preparados. Lejos de la fantasía y la apariencia de cómic que reinaba en las máquinas recreativas de la época, con juegos como *Street Fighter*, Midway apostó por el realismo y los gráficos digitalizados para fondos y personajes. Este peculiar estilo gráfico otorgó a *Mortal Kombat* una apariencia muy distinta y fresca. Sin embargo, su personalidad quedó marcada por un elemento, la sangre, presente de forma exagerada y abrumadora durante los combates. Y no era sólo sangre, sino *gore* lo que realmente abundaba en *Mortal Kombat*, donde lo más suave que podía pasarte era que te arrancaran la cabeza o las extremidades. La guinda del espectáculo fueron los *Fatalities*, golpes finales que se realizaban con el rival ya vencido y que alcanzaban niveles de brutalidad muy altos.

Con su paso a las consolas domésticas, la popularidad de *Mortal Kombat* aumentó de forma espectacular, casi tanto como la polémica generada por la violencia y el realismo de sus imágenes. Nintendo, por ejemplo, exigió eliminar la sangre para las versiones de Super Nintendo, descafeinando así las posibilidades de una excelente máquina que reinaba en los 16 bits.

Frente a los ocho personajes de la primera entrega (Reptile estaba oculto), *Mortal Kombat II* (1993, considerado como el mejor de la saga) aumentó el »



A pesar de las armas, una buena patada en la cara suele funcionar bastante bien.



Quan-Chi a punto de hacerle una cara nueva a Kano.



Subzero haciendo surf.

ESPECIALES ¿Qué sería de un juego de lucha sin unos cuantos golpes especiales?

MEZCLANDO unos pocos golpes especiales de los clásicos junto con un montón de nuevos movimientos la diversión nunca decae.

SIN MANOS 1



¿Quién necesita ensuciarse las manos tocando al rival cuando podemos machacarlo con la mente?

ARPÓN 2



El movimiento clásico de Scorpion, seguido de una sucesión de patadas y puñetazos en la cara.

CONGELADO 3



Un golpe marca de la casa. Los poderes de Subzero nunca habían tenido mejor aspecto que en *Deadly Alliance*.

plantel de luchadores hasta doce (cuatro personajes y tres escenarios ocultos) y mostraba unas animaciones más suaves. Menos esperada pero más sorprendente fue la inclusión de los refrescantes y divertidos golpes finales conocidos como *Frienships* y *Babalities*, versiones humorísticas de los *Fatalities*, que permitían ridiculizar a nuestros oponentes convirtiéndolos en bebés o gastándoles algún tipo de broma.

Mortal Kombat 3 (1995) no sólo presentó el cartel de personajes más amplio de toda la saga (14, Smoke como personaje secreto, más Motaro y Shao Kan sólo para dos jugadores), sino que incluyó en su repertorio de golpes sangrientos los *Animalities*, que transformaban a nuestro luchador en una criatura que devoraba al rival. Esta versión resultó ser un tanto complejo para los habituales de la saga ya que presentaba combos de hasta seis combinaciones. Más importante fue la implantación de los escenarios con múltiples alturas, permitiéndonos enviar a nuestros rivales al piso del vecino con un brutal gancho.

Antes de pasar definitivamente a los entornos 3D, la saga dio sus últimos coletazos de forma no muy brillante, ya que, intentando aprovechar el tirón, fueron lanzados títulos como *Ultimate Mortal Kombat 3* (1995), *Mortal Kombat Trilogy* (1996), *Mortal Kombat Mythologies: Subzero* o *Mortal Kombat Special Forces* (2000, posterior a *MK4*), experimentos fallidos que intentaron cambiar el registro hacia un estilo más aventurero.

Mortal Kombat 4 (1997) fue lanzado en los arcades utilizando una placa creada por Midway bautizada como «Zeus», que presentaba luchadores tridimensionales que se movían en un solo plano para evitar una complejidad excesiva. Por otro lado, los luchadores eran capaces de utilizar armas y lanzar objetos a sus rivales. Pero, por desgracia, la jugabilidad no resultó tan innovadora como se esperaba, necesitando urgentemente un cambio de aires. No obstante, antes de ese cambio, se lanzó una revisión de *MK4* para Dreamcast, bautizada como *Mortal Kombat Gold*, en la que se añadieron cinco luchadores más.

Ahora llega *Deadly Alliance*, que esconde el regreso triunfal del juego de lucha más brutal y adictivo de la historia. *Mortal Kombat* necesitaba un cambio radical y, para demostrar el giro que ha dado esta saga, antes de comenzar veremos como Liu Kang, vencedor absoluto del torneo de MK, es aplastado y asesinado por una nueva y mortal alianza: la formada por Tsang Shung y Quan Chi. Así, *Deadly Alliance* presenta nuevos personajes y viejos conocidos (Sub-Zero, Sonya Blade o Kung Lao) sumando un total de veintitrés luchadores.

Una de las novedades más importantes de *Mortal Kombat* es los tres estilos de lucha incluidos en cada personaje, que podremos combinar en medio del combate pulsando un botón. Estos estilos de lucha están basados en artes marciales orientales que existen en realidad. Muchas de ellas son poco populares por aquí, pero podremos reconocer a la perfección estilos como el Tae Kwon Do o el Jet Kun Do.

Uno de los tres estilos de lucha conlleva el uso de armas blancas, que aumenta la

INFORMACIÓN ADICIONAL

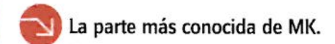
EMPALAMIENTO
Muchos personajes pueden empalar a sus rivales usando sus armas. La buena noticia es que poco a poco se irán desangrando delante nuestro, pero la mala noticia es que nos quedaremos sin ellas todo el combate.



Sin visión pero con una espada de dos metros.



Podemos ver cómo Radien parte el gorro a Kung Lao de un cabezazo.

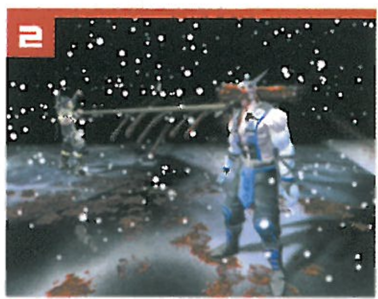


FATALITYES

La parte más conocida de MK.



SCORPION atraviesa la cabeza de Subzero, pero aún hay mas..



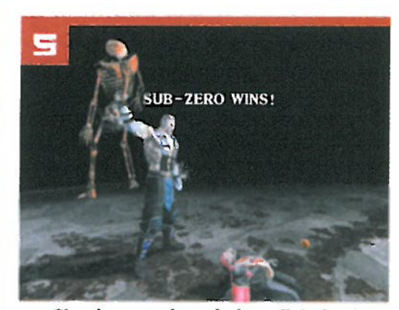
Hoy no parece el día de Subzero, tiene medio cerebro por los suelos.



Subzero de mal en peor, Scorpion le ha volado la cabeza.



Kenshi pagará los platos rotos, Subzero lo ha pillado.



Simplemente brutal, despellejado vivo por Subzero.

INFORMACIÓN ADICIONAL

DIFICULTAD
Con cuatro niveles para elegir, la dificultad no debería ser un problema para que todo el mundo gane en *Mortal Kombat*. Sin embargo, Moloch es la excepción ya que puede machacarnos incluso en nivel novato.

sangría durante la lucha. Esta combinación de estilos ha conseguido aumentar la profundidad de los combates a niveles nunca vistos en la saga. Un buen ejemplo es el golpe «especial» con el estilo de armas seleccionado. Este golpe es realmente brutal en algunos personajes como Li Mei, que clava sus puñales en las rodillas del rival, o Tsang Sung, quien mata a su enemigo con la espada. Lo más espectacular de estas acciones es que las armas permanecen clavadas en nuestro rival, desangrándolo lentamente.

Muchos movimientos permanecen, como el arpón de *Scorpion* o el veneno mortal de *Sonya Blade*, aunque las posibilidades han aumentado enormemente. Combinando los tres tipos de lucha, cada personaje podrá ejecutar hasta sesenta combinaciones diferentes. Además, el aumento en la complejidad de la lucha permite realizar impresionantes combos donde será necesario combinar los tres estilos. No obstante, muchos de los golpes mantienen esa sencillez y facilidad en su realización característica, motivo por el cual muchos jugadores se acercaron a *MK*, huyendo de complicadas combinaciones difíciles de memorizar.

Otra característica que se mantiene es el uso del control digital y el botón de bloqueo, usado desde el primer *MK* en detrimento del sistema «Street Fighter» en el que teníamos que usar la cruceta de movimiento para cubrirnos.

Además de violencia y sanguinarios combates, *Deadly Alliance* ofrece muchos



NO TODO ES TRABAJO

CUANDO la lucha ha acabado, podremos tomarnos un tiempo de relax con unos cuantos mini juegos.

PRUEBA

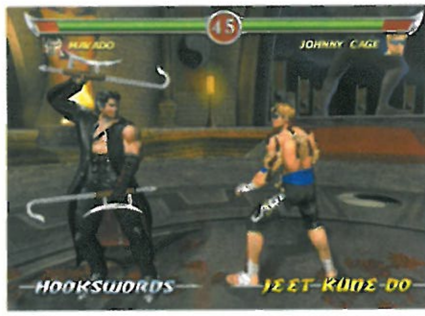
Rompe la tabla de un buen golpe y gana 300 monedas.

KONQUEST

Mas de 200 misiones para superar.

REFLEJOS

Encuentra la moneda bajo los vasos.



Mavado se prepara para afeitar a Johnny Cage.



Subzero es un rival muy duro de pelar.



INFORMACIÓN ADICIONAL

PERFILES
En *MK* podrás salvar tus progresos en tu propio perfil como por ejemplo dónde almacenar tus monedas, secretos, etc. En el modo para dos jugadores incluso podrás apostar monedas con el rival.



Las expresiones cambian a lo largo del combate.



La estela deluz hace que nuestros golpes parezcan mucho más fuertes.

alicientes con los que redondear sus cualidades en forma de modos de juego. El modo «Arcade» ofrece el clásico enfrentamiento contra sucesivos rivales, luchando en los escenarios de cada personaje. En este modo nuestro enemigo final será el temible Quan-Chi, aunque la bestia que se mantendrá en la retina de muchos jugadores será Moloch, una enorme y brutal criatura cuya principal afición será la de machacar nuestro cuerpo contra el suelo.

Con el modo que más hemos disfrutado ha sido con el «Konquest», una especie de viaje en el que nuestro personaje aprenderá técnicas de lucha durante un largo trayecto por el mundo. En ambos modos podremos ganar unas monedas de diversos colores que utilizaremos en la Kripta, un tétrico lugar en el que hay más de seiscientos secretos que ocultan luchadores nuevos, trajes, vídeos, bocetos, escenarios de lucha, etc.

En el apartado técnico, la versión Xbox muestra mejores gráficos que la competencia, pero claramente se nota que hay un margen para optimizar a fondo esta versión y aprovechar la mayor capacidad poligonal del procesador gráfico. Y es que el trabajo gráfico en los entornos está muy logrado pero no se puede decir lo mismo de los luchadores. Bien formados en cuanto a polígonos (con algún que otro altibajo) cuentan con un ligero aspecto plástico que desentona con el realismo característico de los *Mortal Kombat*. Por encima de todo destaca el brutal aspecto de Moloch (realmente dan ganas de huir) y el sistema usado para que nuestro luchador refleje el daño recibido en su rostro, similar al utilizado recientemente en *Rocky*. Además, la suavidad del motor gráfico es una constante y sin atisbo de ralentizaciones, un detalle imprescindible tratándose de un juego de lucha y rapidez de reflejos. Gracias a ello se aprecia el trabajo realizado en la captura de movimientos, que ha permitido crear unos golpes muy reales, aunque a veces desentona la transición entre animaciones, ya que algunas son poco naturales.

El sonido 5.1 consigue perfectamente su objetivo: contundencia para los golpes, sensación de profundidad en los escenarios, multitud de efectos multi-canal y esa voz característica que unas veces nos anima y otras se ríe sonoramente de nosotros. La banda sonora es un acierto más, con mucha variedad dependiendo de la zona de lucha, siendo con diferencia la mejor a lo largo de toda la saga.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Tiene todo lo que un seguidor de *MK* necesita ¿Qué tal un modo *Xbox Live* para *MK6*?

ESTILO
Único e inconfundible, no tiene parangón en los juegos de lucha.

ADICCIÓN
Destaca su sencillez de manejo y el aumento de dificultad progresivo.

LONGEVIDAD
Muchos secretos por descubrir y tres estilos de lucha por luchador.

LO MEJOR
+ COMBINAR TRES TIPOS DE LUCHA EN COMBATE

LO PEOR
- PERSONAJES POCO REALES
- ALGUNAS TRANSICIONES ENTRE ANIMACIONES

RESUMEN
La saga vuelve por la puerta grande, no decepcionará a nadie, pero hubiera estado bien incluir alguna opción para *Xbox Live*.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,0//10

CONCURSO

TONY HAWK'S PRO SKATER™ 4

La Revista Oficial Xbox Edición Española, en colaboración con Proein, te ofrece la posibilidad de conseguir un equipamiento completo de *skate* con monopatín oficial de Tony Hawk o uno de los 10 juegos que sorteamos

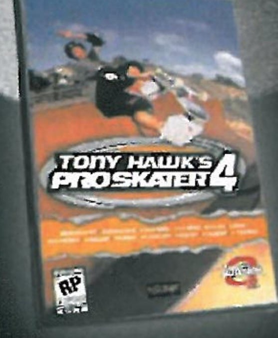
Equipamiento de *skate*: monopatín, casco, rodilleras, coderas y guantes









10 juegos

¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurso *Tony Hawk*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de abril. El nombre del ganador saldrá publicado en el número 15 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española*.

Nombre: .... Apellidos: ....

Dirección: .... Localidad: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfonos: .... Edad: ....

Correo electrónico: ....

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.



Cuando el videojuego se convierte en una auténtica obra de arte

SHENMUE II

» UN ADELANTO

Un RPG épico situado en una bulliciosa ciudad, en la que podrás hablar con todo el mundo y luchar en incontables peleas.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **SEGA**
EDITOR: **MICROSOFT**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2003**
MULTIJUGADOR: **1**
WEB: **WWW.XBOX.COM/SHENMUE2**

LA HISTORIA que hay detrás de *Shenmue* es aún más larga que las aventuras de Ryo Hazuki. Millones de yenes en desarrollo y varios años para concluirlo han dado forma a una historia tan rica y densa que necesita de varios juegos para ser contada. Todo esto y mucho más se esconde detrás de *Shenmue* gracias al empeño y trabajo de uno de los hombres más creativos y tenaces del mundo de los videojuegos: Yu Suzuki, responsable de títulos míticos como *Afterburner* y *Outrun*.

Hablar de *Shenmue* (en este caso del *2*) como un solo videojuego no sería del todo correcto ya que se trata de una gran historia (dividida en 17 capítulos) fraccionada en tres juegos, algo así como lo ocurrido en la trilogía de *El Señor de los Anillos*. Así que esta situación provoca varios problemas como, por ejemplo, el de tener que jugar a la segunda entrega sin ver la primera parte y tener claro que, tanto el principio como el final de la segunda, van a resultar algo atípicos. Afortunadamente, y gracias a los extras incluidos en el juego, nadie comenzará jugando a *Shenmue2* preguntándose quién es este tío y por qué ha viajado hasta Honk-Kong. »
En la primera parte de los extras,

↑ La escena de nuestra llegada al puerto está repleta de vida, ruido y color. Así es *Shenmue2.*

Shenmue Diggest, encontramos una recopilación de los hechos más importantes acaecidos en el primer *Shenmue*. Además, *Shenmue The Movie* nos muestra las escenas cinemáticas de *Shenmue*. Visionar estas escenas no sólo es recomendable, sino realmente imprescindible tanto para comprender a Ryo y sus motivaciones como para conseguir una visión global de la historia y sus personajes.

En el episodio anterior, el juego comienza con Ryo regresando a casa junto a su padre. De repente sucede algo terrible: Justo en la entrada de su casa ve cómo su padre es asesinado a manos de un hombre misterioso llamado Lan Di, experto en artes marciales, ante el cual Ryo no puede hacer nada. Es entonces cuando Ryo comienza su largo camino hacia la venganza, decidido a no parar hasta encontrar al asesino de su padre.

Cada persona tiene un aspecto diferente, con un rostro perfectamente detallado

En el final del primer *Shenmue* veíamos partir a Ryo hacia Hong Kong terminando el juego en este punto. Es justo aquí desde donde partiremos en esta nueva aventura, con Ryo Hazuki tomando tierra en el puerto dispuesto a explorar una nueva ciudad.

¿Qué es *Shenmue* y como se juega? Es un poco difícil de explicar, ya que





↑ Cada uno de estos alumnos de lucha está completamente animado.



↑ Sigue las flechas en pantalla para superar los retos QTE.



↑ A media noche, tendremos que descansar irremediablemente.

CÓMO GASTAR EL DINERO

SI LLEGA el momento en que las pocas monedas que tienes están haciendo un agujero en tu bolsillo, no te preocupes ya que puedes conseguir ganar algo más de dinero. Desgraciadamente, algunos de los lugares en los que puedes conseguirlos no se ven a simple vista.



FIGURITAS: Colecciona figuras de acción que luego podrás vender.



JUEGOS: Disfruta de clásicos arcades de Sega, si puedes encontrarlos.



BEBIDAS: La ilusión de elegir y una forma tonta de gastar dinero, ¿divertido?



DARDOS: Gana al campeón local y ganarás dinero ... y chicas. Bueno, sólo dinero.



MINIJUEGOS: Como el pachinko: tira la bola y espera que caiga en el hueco ganador.

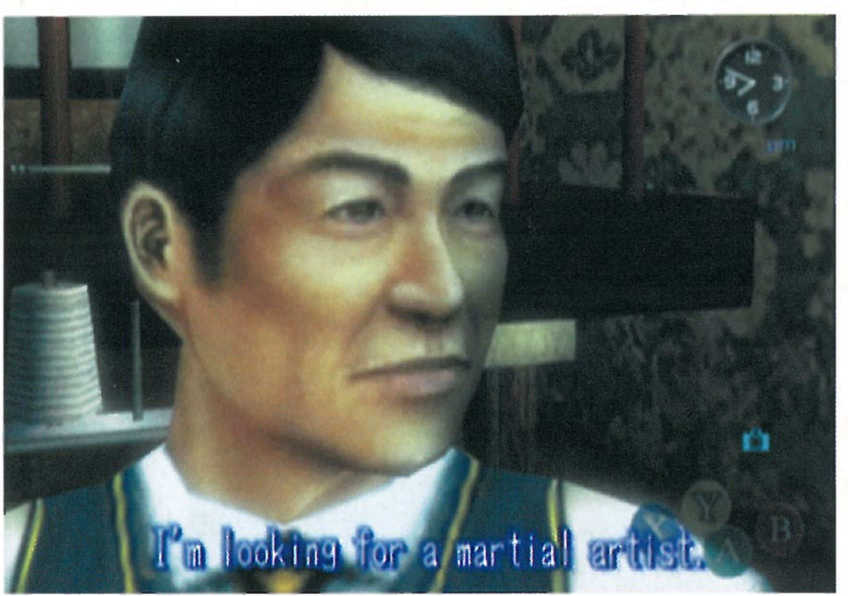


Seguiremos a la gente que nos guía en primera persona... Escoger a quién es cosa nuestra.

Shenmue2 tiene gran parte de aventura junto a unos toques de rol aderezado con un sistema de lucha cuerpo a cuerpo realmente eficaz. El mundo de *Shenmue* es un mundo vivo, una ciudad rica en personas y personajes donde las cosas transcurren ajenas a nuestra presencia y donde tenemos la opción de participar e influir sobre muchas de ellas. Sin llegar a la tremenda profundidad que disfrutamos en *Morrowind*, los dos juegos guardan cierto paralelismo en su desarrollo. En ambos tenemos la opción de jugar sin pararnos a mirar cada detalle (misiones secundarias, mini-juegos) y guiar nuestros pasos sobre el hilo principal. No obstante, en ambos juegos podremos sumergirnos en sus calles, observar el comportamiento de cada ciudadano, contemplar cada detalle y participar en eventos que poco tienen que ver con nuestros objetivos finales.

Si nos fijamos en la ciudad, resulta tremendo el esfuerzo realizado para recrearla, con elementos propios de 1987, época en la que transcurre el juego. Notaremos detalles de esa época en la forma de vestir, edificios, teléfonos, máquinas de vinilo en lugar de CD, etc. Además, tendremos la posibilidad de conocer gran parte de la filosofía oriental y cómo las artes marciales forman parte de su vida: aprenderemos a ser pacientes, a concentrar la fuerza... Incluso mantendremos interesantes conversaciones sobre lucha y realizaremos pequeñas pruebas de habilidad, que pondrán a prueba nuestra paciencia y reflejos.

Ya que hablamos de lucha, conviene recalcar el empeño que se ha puesto en que los momentos de lucha en *Shenmue2* sean lo más parecido posible a la sensación que provoca tener en nuestras manos un juego al más puro estilo *Soul Calibur*. Esto ha sido posible gracias a que Yu Suzuki ha cogido gran parte de los movimientos y estilos de lucha de la saga *Virtua Fighter* y los ha integrado en *Shenmue*. Así, podremos ejecutar unos movimientos básicos de patadas, puñetazos, agarre, combos etc. Las posibilidades son más grandes de lo que inicialmente parecen porque se pueden ampliar enormemente. Por ejemplo, si durante nuestro trabajo de varios días en la biblioteca logramos sacar todos los libros antes de que acabe la jornada, el maestro nos obsequiará con un nuevo movimiento cada día. Dado que todos estos movimientos pueden aplicarse en el combate (tenemos un libro en el que vamos anotando las diversas técnicas) lo mejor será que nos apliquemos, ya que »



Por la noche, las caras de los personajes parecen un poco asustadizas ¿Demasiado maquillaje?

INFORMACIÓN ADICIONAL

COLOR DE LA VIDA
Uno de los añadidos de la versión Xbox es la posibilidad de realizar fotografías. Además, podremos aplicar filtros a la imagen (el botón negro sirve para hacer fotos mientras el blanco cambia los filtros). Sin duda, una opción quizá no muy útil pero siempre atractiva, un toque de calidad.

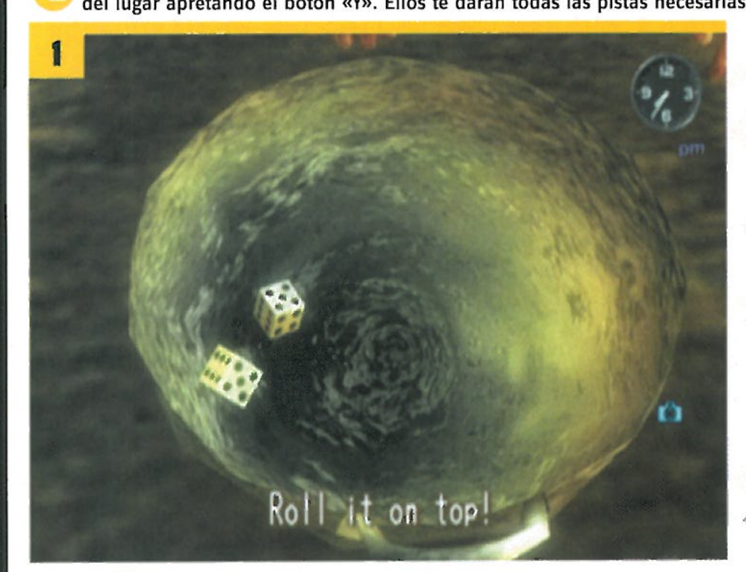
DVD EXTRA
Afortunadamente, el juego incluye una mini película realizada a base de las secuencias del primer *Shenmue*. Esto resulta especialmente útil para integrarnos dentro de su segunda parte sin empezar algo perdidos ya que se hacen pocas referencias a la primera entrega.

CURIOSIDADES
En sus inicios como proyecto, *Shenmue* recibió el nombre de *Virtua Fighter RPG*, lo que da una idea de la variedad de su sistema de lucha.

CENTRO DE TRABAJO ¿Necesitas algunos ingresos? Prepárate para trabajar duro

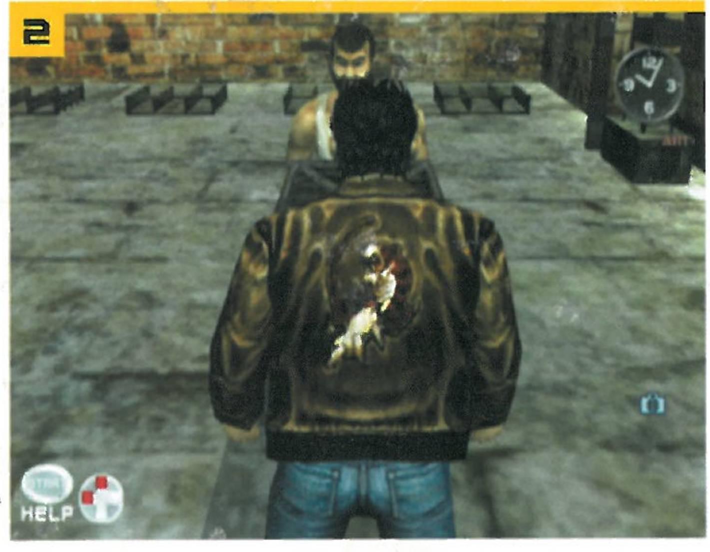
EN DETERMINADOS momentos, estarás a punto de dejar apartada la historia y centrarte exclusivamente en el dinero. Puedes pedir consejo a las personas del lugar apretando el botón «Y». Ellos te darán todas las pistas necesarias.

1



DADOS: Saca una cifra más alta que el rival, guarda la partida cada vez que ganes.

2



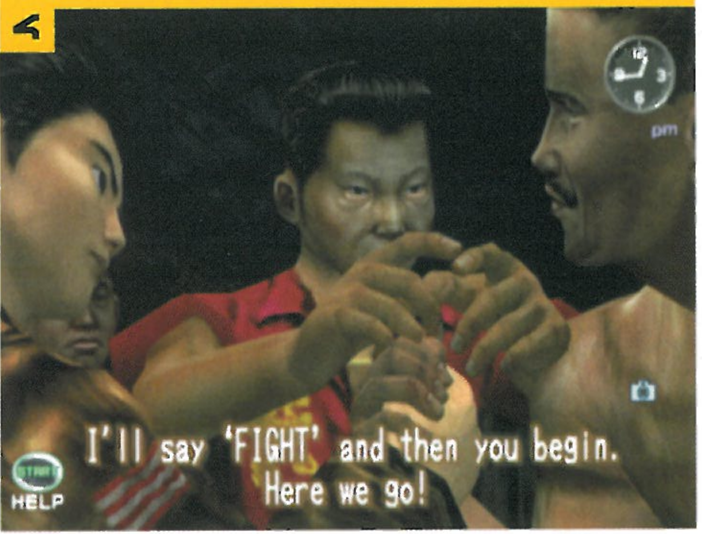
MANO DE OBRA: Transportar cajas no es un mal empleo, pero así no nos haremos ricos.

3



COMERCIAR: Vender figuras puede darnos buenos ingresos, busca las tiendas que paguen mejor.

4



PULSOS: Echar pulsos es una forma intensa de ganar dinero, pulsa «A» en el momento justo para ganar.

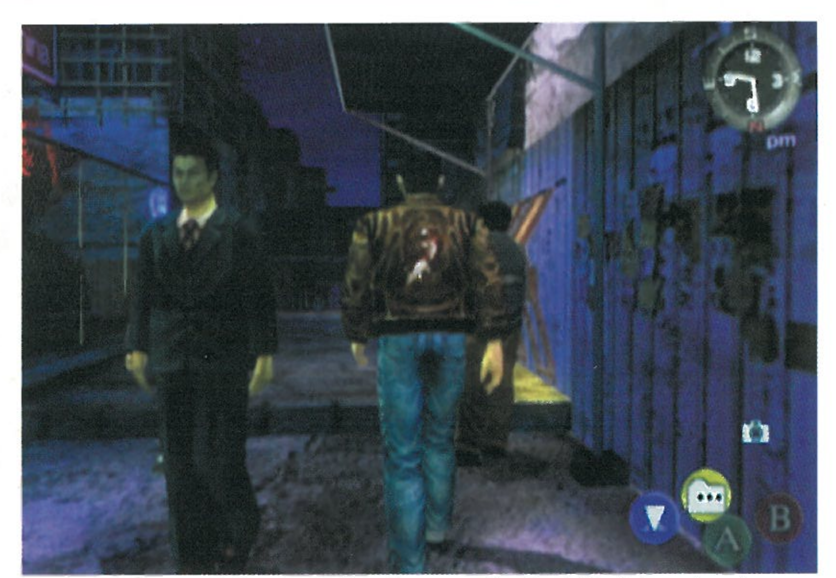
INFORMACIÓN ADICIONAL

¿ESTO ES TODO? Nos quedamos con ganas de más después de terminar *Shenmue2*. Pero, de momento, la creación de *Shenmue3* es toda una incógnita. Muchos dicen que ya está en pleno proceso de desarrollo y que saldrá en Xbox, pero tendremos que esperar algún tiempo para confirmarlo.

la dificultad de la lucha aumenta según avanzamos en el juego.

Paseando por la ciudad podremos hacer un poco de todo: conseguir algo de dinero trabajando, ganar apuestas, echar pulsos para aumentar nuestros fondos o dedicarnos a coleccionar figuras de acción (extraídas de máquinas) para luego venderlas en tiendas de antigüedades. No obstante, y a pesar de que no resultan fáciles de encontrar, en *Shenmue2* podremos jugar a grandes clásicos de las recreativas de Sega, como por ejemplo *Aferburner*.

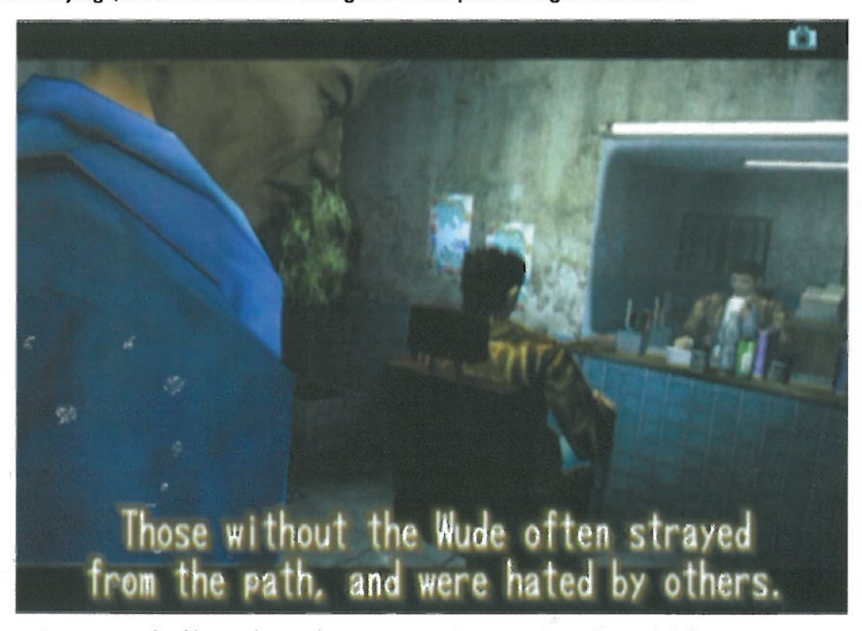
Por otro lado, tenemos los QTE o eventos rápidos, zonas en las que tenemos que pulsar un botón o una secuencia en el momento apropiado. Esta forma de jugar se aprovecha en ciertas peleas, trabajos por horas o algunas tareas que nos encomiendan personajes como Linshao Tao. Suelen ser partes rápidas y entretenidas, una gran idea para resolver situaciones como la del trabajar moviendo cajas, perseguir a tipos sospechosos... Por fortuna, no resultan tan difíciles como lo fue la recreativa de *Dragon's Lair*.



↑ La noche tiene una belleza especial en *Shenmue2*: silencio y brillo de luces de neón.

↑ **Encontraremos personajes muy variopintos durante el juego, a veces conviene darles algo de dinero para conseguir información.**

Al principio estaremos bastante perdidos en Hong Kong, una ciudad totalmente nueva para Ryo, con unas dimensiones en las que resulta muy fácil desorientarse. Afortunadamente, y siempre que dispongamos del dinero necesario, podremos comprar un mapa de cada barrio nuevo que vayamos explorando (incluso podremos hacer marcas en el mapa para orientarnos) y cómo no, preguntar a los amables ciudadanos de Hong Kong. Aunque alguno de ellos estará demasiado ocupado para contestarnos, la mayoría son increíblemente amables y no dudarán ni un momento en orientarnos e incluso acercarnos a nuestro destino. A diferencia de la mayoría de los juegos, podremos charlar con cualquier persona que veamos por la calle, si bien las opciones de conversación son un tanto limitadas y casi siempre referentes a nuestro próximo objetivo. Cada persona tiene una forma distinta de expresarse, tanto en la voz como en la variedad de respuestas: hay turistas que no saben nada de la ciudad, personas muy ocupadas y otros, como los aldeanos, que tienen un puesto de juego, los cuales sólo hablarán si gastamos unas monedas jugando en su negocio. Hablar con la gente hará que observemos con detalle uno de los puntos más trabajados de *Shenmue2*: la expresividad y detalle de los rostros de las personas. No importa con cuántas hablemos, cada una de ellas es diferente a la anterior y en cada una puede observarse un buen trabajo en su diseño.



↑ **Las escenas de vídeo suelen ser largas, aunque tienen mucho estilo y calidad.**

Con *Shenmue 1* y *2*, Yu Suzuki y su equipo lograron dar a los personajes una expresividad muy mejorada respecto a lo que habíamos visto en ese momento, una tecnología que han seguido utilizando en juegos como *Virtua Fighter 4*. La variedad de ciudadanos es realmente asombrosa, no se tiene la sensación de que se han construido modelos repetidos una y otra vez. Esto nos lleva a otro de los puntos aparentemente conflictivos de *Shenmue2*: ¿Se trata de un juego con buenos gráficos? ¿Explota el hardware de Xbox? La respuesta es sí y no. Sí tiene buenos gráficos (podéis comprobarlo en las capturas) pero sólo se ha retocado parte del código y los gráficos a la hora de ser versionado para Xbox. Por ello no podemos obviar cómo en *Shenmue2* se nota el paso del tiempo desde que el juego salió para Dreamcast hasta su llegada a Xbox, especialmente en el modelado de los persona- »

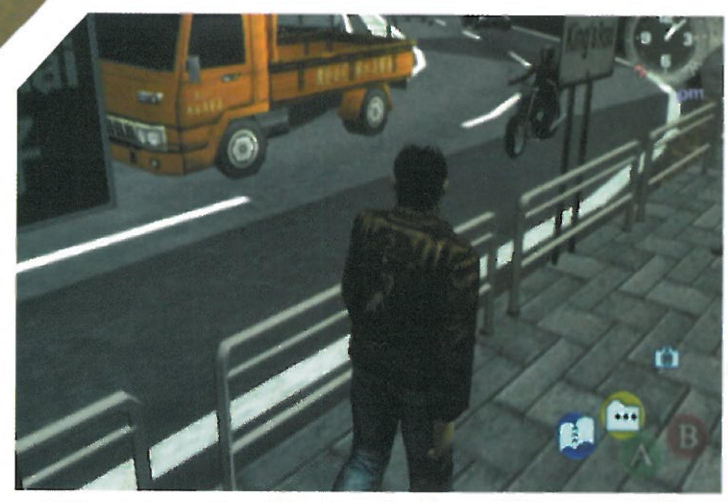
INFORMACIÓN ADICIONAL

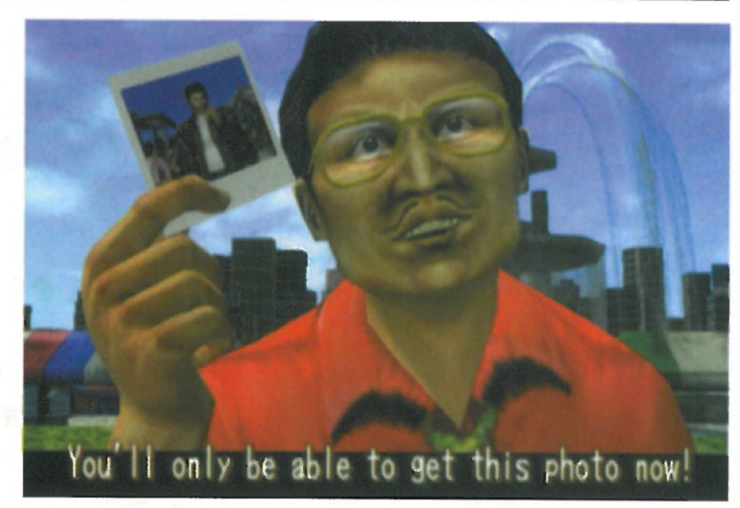
VOCES

A diferencia de la versión para Dreamcast, *Shenmue2* cuenta con un doblaje totalmente en ingles (el original era en japonés). Sin embargo, en un juego que trata de sumergirte en la cultura oriental y, a falta de castellano, casi nos hubiera gustado más en chino o japonés subtitulado.

MINI JUEGOS

Después de jugar varias partidas y coger experiencia con los juegos en *Shenmue2*, podremos disfrutar de los mismos como una opción más dentro del menú inicial del juego y así jugar hasta el infinito y más allá.

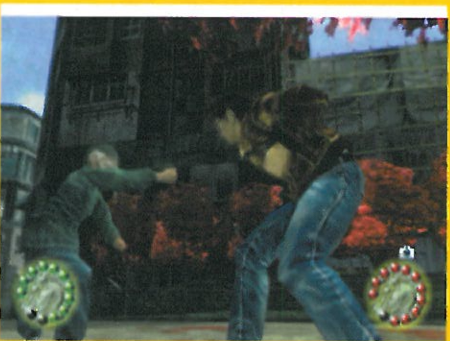

↑ El tráfico rodado está presente en las calles, aunque la animación es algo tosca.



↑ Este tipejo tan pesado se empeña en vendernos esta foto.

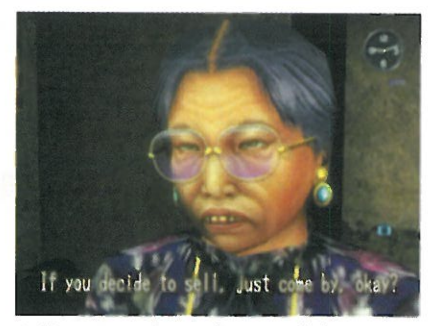
DIRECTO A LAS CARAS >> Prepárate para usar lo que has aprendido en las calles

RYO HAZUKI es un luchador nato, así que cuenta con un repertorio de golpes muy amplio.


>> Encontrarás algunos amigos que practicarán contigo y te enseñarán técnicas nuevas, no te harán daño.


>> El Kung-fu se vuelve muy útil en las secuencias QTE, como en esta peluquería.


>> Es hora de poner en práctica tus habilidades pateando maleantes en las calles.


↑ Ups, esta mujer no tiene cara de buenos amigos.

>> jes secundarios, faltos de polígonos y generalmente con un aspecto algo cuadrado.

En el lado positivo se nota una mayor nitidez en las texturas y un *antialiasing* muy mejorado. Además, es capaz de gestionar más personajes moviéndose a la vez en pantalla. Transitando por las calles de Hong Kong apreciaremos el gusto por el detalle también en los edificios, gestionados por el motor gráfico con gran suavidad y sin presencia de *popping* (exceptuando algunas apariciones sorpresa de aldeanos).

Novedades gráficas aparte, en la versión Xbox podemos realizar fotografías de cualquier parte del juego para la posteridad, quedando éstas guardadas en el disco duro. No es que resulte de especial utilidad, pero se agradece una opción como ésta en un juego de la belleza de *Shenmue2*. Junto a las fotos se ha añadido la posibilidad de aplicar filtros a las imágenes, dándole así un aspecto antiguo si así lo deseamos.

Quizá el cambio más acusado lo encontremos en el audio ya que en Xbox disfrutamos de una excelente calidad de sonido Dolby (siempre que tengamos el equipo adecuado). Sin embargo, la belleza de las partituras de *Shenmue2* no necesita ningún aliciente adicional para resultar tremendamente hermosa, con una calidad más propia de una producción cinematográfica que de un videojuego. El estilo musical evoca la música tradicional china, muy en la línea de la magnífica película *Tigre y Dragon* del director taiwanés Ang Lee. Basta con abrir el diario en el que se anotan las pistas sobre los objetivos que se deben seguir para disfrutar con una melodía intimista y pausada de una gran calidad musical.

Puede que algunos jugadores piensen que su desarrollo es algo pausado o lento, pero no deben caer en el error de abandonarlo sin profundizar un poco en la historia. Si lo hacen, conocerán personajes tan interesantes como Joy, una atractiva motera adicta al rock duro que nos sacará de más de un apuro, o el maestro LiShao Tao. Aunque durante toda la aventura controlaremos a Ryo desde una perspectiva en tercera persona, utilizando las palancas analógicas para obtener una visión de todo el entorno, desplazándonos con la cruceta y usando los gatillos para correr. Al principio puede resultar un control algo raro, pero cuesta poco tiempo acostumbrarse a él.

En definitiva, estamos ante uno de esos juegos idolatrados por muchos y odiados por otros, pero que nunca dejan a nadie indiferente.



DREAM MACHINE Cómo vivir en la piel de un «Terminator»

Estos paneles muestran el nivel de munición disponible en tu ametralladora (izquierda) y del cañón (derecha). Es buena idea reservar la munición.

Este mapa muestra la posición de unidades aliadas y enemigas así como su posición relativa respecto a nuestro VT.

Muestra el punto al que tu VT está apuntando. Es mejor hacerlo de forma automática con el botón derecho del ratón.

El cuadro pequeño nos muestra información de los botones pulsados en el dispositivo de control que acompaña al juego. No es muy útil, pero nos da idea del detalle al que puede llegar.

Esta ventana muestra diferentes vistas del campo de batalla según las cámaras que seleccionamos.

Un increíble «combo» de controlador y juego hacen su aparición en exclusiva para Xbox

STEEL BATTALION

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **CAPCOM**

EDITOR: **MICROSOFT**

FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2003**

MULTIJUGADOR: **1**

WEB: **WWW.XBOX.COM**





UN ADELANTO

Completísima simulación de lo que podría ser meterse en la piel de un auténtico piloto de una de estas terroríficas máquinas.

DE FORMA exclusiva para nuestra consola, llega de la mano de Capcom un paquete que incluye el software de juego y un dispositivo de control que nos sumerge en el apasionante mundo de los mechs. No es un simulador normal, sino más bien una perfecta reproducción de lo que sería meternos en la piel de una de estas grandes máquinas. Tan perfecta es la simulación, que introduce un novedoso mando de control que resulta imprescindible para poder utilizar el juego. El conjunto resulta impresionante y nada más observar la caja nos damos cuenta que hay mucha materia por delante y sobre todo, mucho peso. Al desembalarlo, el controlador ofrece cuatro secciones que han de montarse con una pequeña llave Allen y unos tornillos que conseguirán dotar de robustez al conjunto. La cuarta parte es una pedalera con tres pedales de control, que funcionan igual que los de un coche: freno, acelerador pero, en vez de embrague, uno de ellos se utiliza para dotar de mayor velocidad de carrera. Las cuatro partes abarcan una consola central, con una parte izquierda y otra derecha, unida por un cable a la pedalera. Los mandos muestran un montón de botones y funciones que permiten manejar realmente el mech y simulan el interior de la cabina desde el cual nos situaremos en la acción.

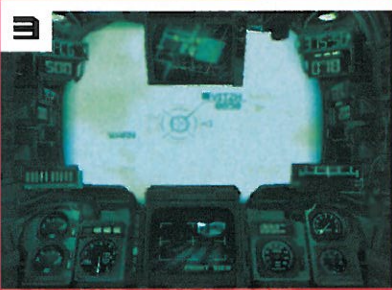
El manejo del controlador es tan complejo como apasionante y sólo la secuencia de arranque nos obligará a utilizar más de ocho botones diferentes. Una vez aprendidos los rudimentos básicos, el manejo mediante el controlador es sencillamente fantástico. La selección de armas, los mapas de situación, los niveles de *zoom*, las comunicaciones, el sistema de apagado de incendios y de reparación, todo se controla desde aquí. Es realmente emocionante la sensación de ir encendiendo botones que se iluminan y que provocan los movimientos y las acciones del gigante de metal. Tan complejo han querido hacer los chicos de Capcom el simulador que en la sección derecha del controlador tenemos un botón de inyección. Si no lo pulsamos

A LOS MANDOS
Aprender a conducir.

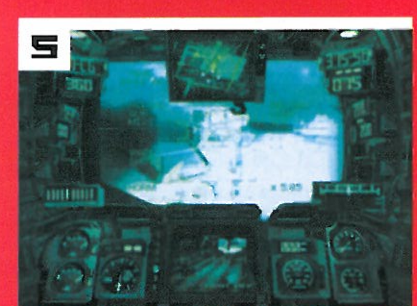
LA PRIMERA vez que debes tomar el control de un VT, tu base está siendo atacada.

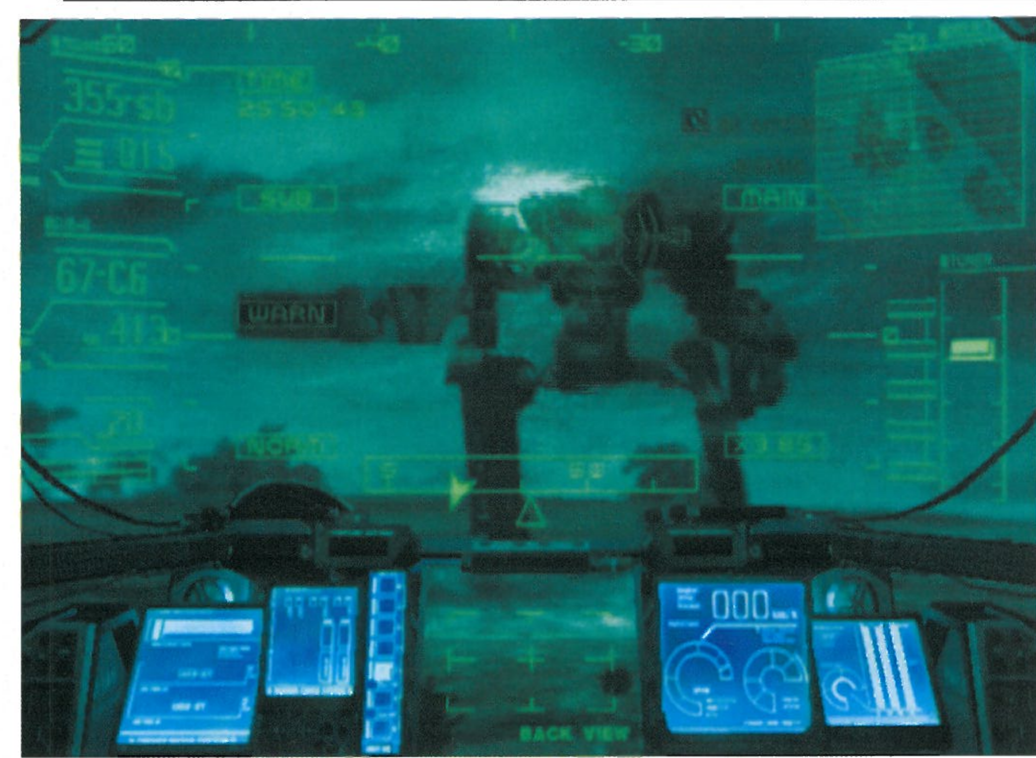

Nada más comenzar, te encuentras que alguien muy desagradable te cierra el camino.


A él no le preocupa que seas nuevo. Un par de misiles te apuntan con muy malas intenciones.


¡Bum! No te preocupes, el blindaje resiste. Ahora te toca a ti golpear.


En estos momentos la cosa está igualada. Dispara tan rápido como puedas.


Se ha impuesto nuestra superioridad. No podemos hacer otra cosa que seguir luchando y defendiendo nuestra base. Buena suerte.


La ausencia de un estilo tipo manga añade más realismo y hace el juego más creíble que otros programas semejantes.



BUENA COMPRA
El controlador que acompaña el juego es bastante sólido, pero hay que recordar que el mando de la izquierda sólo mueve en horizontal, mientras que el de la derecha apunta el arma. Los pedales son muy sólidos.

GHETTO BLASTER
Si te gusta la música durante el juego, te sorprenderá la idea de tener que comprarla con los créditos que ganes destruyendo enemigos. Aquí ni la música es gratis.

PANTALLA GRANDE
La definición es excepcional pero, aunque la pantalla de juego es grande, la parte que nos muestra la acción es más reducida, por lo que ampliar el tamaño de nuestra televisión sería conveniente para poder apreciar su excelente grafismo.


Gira demasiado deprisa y perderás el control cayendo al suelo.

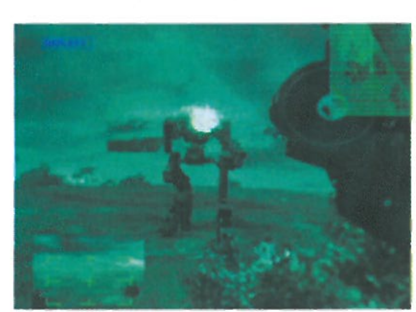
a tiempo cuando somos destruidos, perderemos todas las misiones que hemos realizado y volveremos de nuevo al principio del juego, o sea, que procurad tener el dedo ágil y la ventana de eyección abierta por si las moscas...

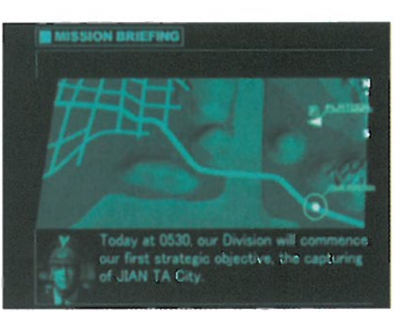
Hay que meterse en el papel y darse cuenta de lo que tenemos entre manos. Nuestro mech puede caerse si intentamos girar demasiado deprisa o si nos metemos en territorios demasiado accidentados. No en vano, sólo tiene dos piernas y las leyes de la gravedad funcionan para todos igual.

Con el mando derecho controlaremos la dirección del sistema de armas principal y con el izquierdo nuestro giro y velocidad. Las vistas se activan por un *hat* o sombrero que nos permitirá ver en todo momento cualquier dirección. De todas formas, el manejo se va aprendiendo sin problemas y según vamos avanzando en las misiones nuevos elementos como el sistema de comunicaciones o el manejo de desvío de misiles van apareciendo. De esta forma, aprendemos a utilizar un controlador que en principio nos parecerá complicado. Centrándonos en el juego, la atmósfera que consigue es impactante. Si tenemos que destacar algo es el enorme realismo del que hace gala. Esto se demuestra en los impactos que reciben tanto nuestros enemigos como los edificios colindantes. Increíbles efectos especiales gracias a un grafismo depurado y una cuidada estética, acompañados por unos buenos efectos de sonido que consiguen que la atmósfera de juego sea de lo más real visto hasta el momento.

Una vez que hemos aprendido a manejar nuestro VT (Tanque Vertical), las misiones serán diferentes, pero eso sí, haciendo hincapié en la necesidad de actuar en equipo, siendo nuestro VT casi siempre parte integrante de un conjunto de unidades de ataque o defensa. Misiones especiales, con completos informes y órdenes tácticas muy claras, serán seguidas al pie de la letra por nuestra maquinaria de guerra. El área de juego es un poco pequeña y, aunque la pantalla se rellena completamente, la visión del mundo

↑ Estar cerca de un puente que se derrumba es emocionante, sobre todo cuando cae al agua y ésta salpica nuestra cabina.


↑ La guerra será así en el 2080.



↑ Pon atención antes de dirigirte a la batalla.

» exterior de nuestro piloto está limitada a una parte de la imagen que muestra, con una excepcional calidad gráfica, los combates que se desarrollan a nuestro alrededor. El realismo es fantástico, las trazadoras recorren iluminando el camino hasta su objetivo, y los efectos de disparo de nuestro cañón y de los misiles y armas principales nos dejarán impresionados. A nuestro alrededor se respira el hedor de la muerte y la destrucción, los edificios derrumbados y los movimientos enemigos muestran un universo muy semejante al de *Warhammer 40000*. A través de la ventana por la que vemos el mundo podemos apreciar un entorno tan real que más de una vez nos sorprenderá. Por otra parte, los enemigos se mueven muy bien y no será fácil acabar con ellos, ya que el nivel de inteligencia artificial es bastante elevado. Por eso, reaccionarán de forma muy real a cada una de nuestras acciones, atacando en grupo, rodeando y embolsando incluso por el flanco a nuestras fuerzas.

En definitiva, *Steel Battalion* es el mejor simulador de mechs visto en una consola. No sólo por su modo de juego, sus depurados gráficos o por la cantidad de misiones de campaña, sino por la inclusión de este original y novedoso elemento de control que nos ayuda a representar el papel de piloto en esa cabina virtual. Una cabina en la que todos pensamos cuando nos ponemos a jugar a cualquier simulador. *Steel Battalion* hace ese sueño realidad. Quizá la única pega es que el dispositivo encarece sensiblemente el precio del producto, ya que lo hace poco asequible para la mayoría de los usuarios (unos 250 €). Por eso, *Steel Battalion* se convierte en un juego muy exclusivo para los incondicionales seguidores de la saga, cuyo bolsillo la pueda permitir costearse este estupendo capricho.


XBOX **VEREDICTO**

POTENCIAL
Muchas cosas que hacer en un juego vibrante y lleno de emoción.

ESTILO
El campo de batalla es magnífico y la atmósfera sorprende por su realismo.

ADICCIÓN
Por lo que cuesta el juego y el controlador seguro que no cría polvo en la estantería.

LONGEVIDAD
Cuesta tiempo dominar un juego complicado y un complicado dispositivo de control.

LO MEJOR
+ INCREÍBLE SIMULADOR DE MECH
+ GRÁFICOS
+ ATMÓSFERA DE JUEGO

LO PEOR
- CARO

RESUMEN
Excelente simulador que combina gráficos de impresión con un controlador que nos sumerge en una intensa atmósfera de juego.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
8,2//10

VETE AL INFIERNO

(PERO LLÉVATE NUESTRA GUÍA)

GUÍA OFICIAL DE PRIMA

Estrategias y trucos para Turok Evolution

TUROK EVOLUTION

PRIMA GAMES

primagames.com

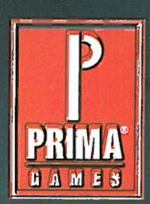
Acclaim

www.acclaim.com

aDeSe 18

Para
XBox™
Nintendo GameCube™
Playstation 2®™

- Un sinfín de códigos de trucos firmados por los desarrolladores del juego
- Estrategias, consejos y secretos exclusivos para derrotar a todos los enemigos y superar hasta el último obstáculo.
- Inventario completo de armas, munición, objetos y reforzadores.
- Análisis exhaustivos de los enemigos con métodos de ataque, niveles de salud y habilidades especiales
- Guías detalladas de todos los niveles, con mapas y ubicaciones de todas las armas y objetos
- Estrategias multijugador para aniquilar a tus rivales



Ya a la venta



↑ **Venga, vale. Seguro que es muy divertido pero... ¿y cuándo intentes aterrizarla en el suelo? Nos lo imaginamos.**

¿Quién quiere una moto pudiendo conducir un quad?

ATV: QUAD POWER RACING 2

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **CLIMAX**
DISTRIBUIDOR: **ACCLAIM**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2003**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.AKAACCLAIM.COM/ATV2**



UN ADELANTO

Conduce una ATV a través de las pistas más peligrosas, de estadios de pruebas y trazados con retos escondidos; y sé lo más radical posible cuando lo hagas.

TÍO! ¿Qué haces con tu vieja Vespino pegando saltos como un loco por los bachecitos de las calles cuando puedes volar por los aires con un quad? Todavía tienes mucho que aprender... Pero no te preocupes, Xbox te da la oportunidad de hacer un curso rápido de iniciación.

Primera lección: hazte con *ATV Quad Power Racing 2* en tu tienda de videojuegos más cercana e introdúcelo en tu Xbox. ¿Has cogido todo lo necesario para pasar la tarde? Ganchitos, patatas, guantes de piloto, un casco -bueno, por favor-, un refresco y un mono de motorista creemos que pueden valer.

Segunda lección: como tal vez sabrás, ésta es la segunda parte del poco conocido en España *ATV*, de Acclaim, un juego sobre carreras de quads que intentaba hacer -sin mucho éxito, la verdad- la competencia a títulos como *Moto GP*. Afortunadamente, las cosas han cambiado mucho y Climax, el estudio responsable del desarrollo de esta segunda parte, ha realizado un trabajo más que notable.

Tienes la posibilidad de elegir entre 10 corredores profesionales, de los que destacan Dana Creech, Kory Ellis o Tim Farr -aunque aquí no los conoce ni su abuela- y 15 recorridos diferentes, divididos según el tipo de terreno: seco, embarrado, etc. Eso sí, no creas que puedes elegir el circuito que quieras desde un principio. ¡Aquí hay que ganárselo a pulso, chaval! ¿Has elegido ya? Pues bien, sigamos.

Tercera lección: baste decir que el acabado -técnicamente hablando- es sobresaliente, con unos modelados en 3D de quads y corredores dignos del mejor de los títulos de conducción y un nivel de detalle en los circuitos muy elevado. El sonido de *ATV 2* te zumbará en los oídos como hace tiempo que un juego de este tipo no lo hace, con unos efectos FX bestiales y una banda sonora que puede reventar la minicadena, en el caso de que tengas la consola conectada al televisor.

Ya montado en tu quad, prepárate, porque aquí es cuando comienza la verdadera carrera. Elige el modo de juego que más te llame la atención. Puedes correr en competición tú solo contra la CPU, contra tres amigos -no hay nada como dejar en la cuneta a un colega- o luchar por demostrar que eres el mejor controlando tu quad en los minijuegos. Eso sí, aquí no se acaba *ATV 2* porque hay muchos extras que podrás ir desbloqueando cada vez que sumes puntos y superes pruebas.

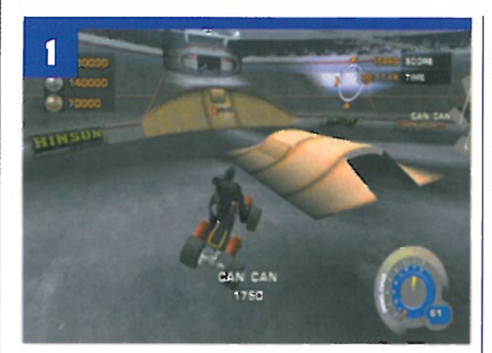
Cuarta lección: te toca el turno. Demuestra lo que vales montado en tu máquina. ¿Has jugado alguna vez a *SSX Tricky* o a *MX 2002*? Seguro que sí. Pues hazte con los controles -sencillos e intuitivos-, estate atento a tu nivel de potencia y, por supuesto, comienza a hacer combos en el aire. Estos combos, sumados a los »



» VARIEDAD DE TERRENOS
Existen 15 pistas para desbloquear en el juego, clasificadas clasificadas según los cinco tipos diferentes de terreno, desde las vacaciones de verano, con sus dunas y el sol quemando la piel, hasta el peor de los infiernos. Además, *ATV 2* también guarda muchas sorpresas, desbloquea los extras y verás.

MODOS DE JUEGO DIFERENTES » ¡Entra en ellos cuando te aburras de conducir!

LO MEJOR de *ATV: Quad Power Racing 2* no son las carreras. Son los minijuegos. No sabes el tiempo que gastarás en hacer cosas como...



FREESTYLE: Estás tú, muchas rampas y un límite de tiempo. Sólo tienes que hacer cuantos más puntos mejor, antes de que se acabe el tiempo.



GROUND CHALLENGE: Con ellos podrás poner a prueba tu habilidad como conductor. Tendrás que hacer cosas como caminar por las rampas sobre dos ruedas.



TOWER CHALLENGES: La mejor de las experiencias que podrás vivir en ATV 2. Se pone a tu *quad* al límite de sus posibilidades y tú tendrás que demostrar que sabes controlarlo.



Este peligroso túnel nos conduce directos al estadio de pruebas.



Échate hacia adelante rápidamente para evitar una caída dolorosa.



¿Crees que este camino está muy saturado? Espera a que intentéis cruzarlo todos juntitos.



Cuidado con los derrapes, te harán perder mucho tiempo.

» puntos concedidos por ganar carreras y pruebas, son los que te darán oportunidad de conseguir nuevos elementos y extras.

Quinta lección: ya estás preparado para salir ahí fuera y comerte a todos tus rivales, pero aún te queda otra cosa por saber. ¡Puedes pegarles golpes y patadas a tus contrarios! Sí, vale. Hay que potenciar el juego limpio pero, si te ves muy apurado o simplemente le tienes ganas a uno, ésta es tu oportunidad. Acércate a ellos y déjales un recadito, para que en la próxima curva no se acerquen tanto a ti.

Ahora sólo queda saber si podrás ser el mejor piloto de quads de todos los tiempos. Y si no lo consigues, siempre podrás decir que has pasado muchas horas pegado a tu televisor jugando a este pedazo de título de carreras. Una más que interesante propuesta para poner al límite tu capacidad de conducción y, por encima de todo, pasarlo en grande.



XBOX **VEREDICTO**

POTENCIAL
Gráficos sorprendentes, detalles excelentes y loable capacidad para mantener el *framerate* a cuatro jugadores.

ESTILO
Ofreciendo lo mismo se ha conseguido algo muy grande.

ADICCIÓN
Este juego es capaz de enganchar a cualquiera.

LONGEVIDAD
La posibilidad de jugar con cuatro jugadores simultáneamente hace que este juego recuerde al *Daytona 500* de las recreativas.

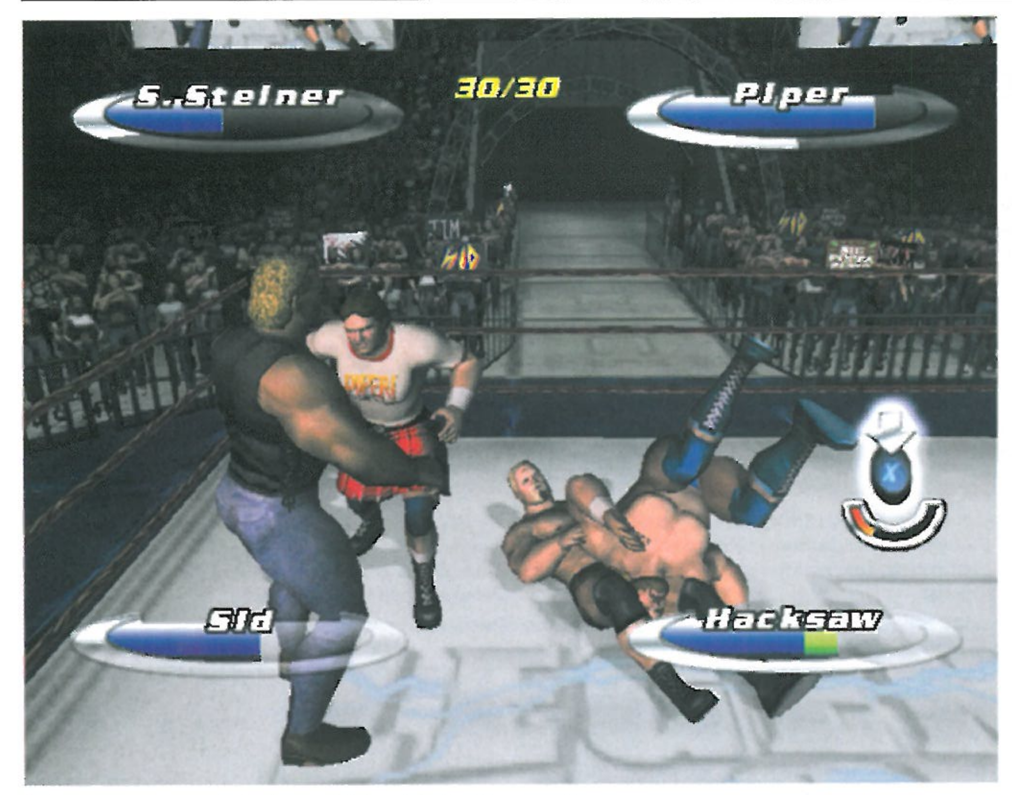
LO MEJOR
- DAR PATADAS MIENTRAS CONDUCES
- GRÁFICOS, ESCENARIOS, DETALLES
- MINIJUEGOS

LO PEOR
- SIN OPCIÓN XBOX LIVE

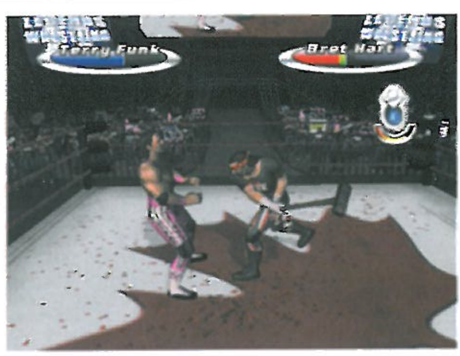
RESUMEN
Por fin un juego de quads decente, con una gran cantidad de opciones de juego y un acabado realmente sorprendente.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

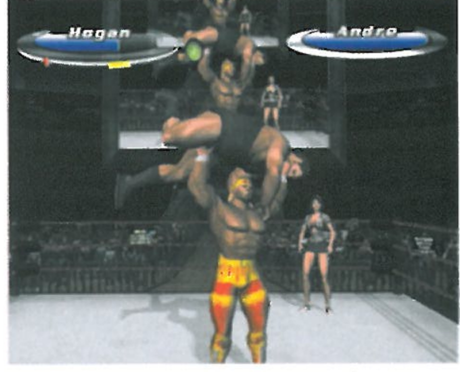
8.0//10



Los nuevos personajes incluyen a Steiner, Sid, Jim Duggan y Piper.



Funk golpea con un enorme martillo a Brett.



Revive las gloriosas épocas de *Wrestlemania III.*

Viejas y nuevas glorias vuelven a enfrentarse

LEGENDS OF WRESTLING II

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **ACCLAIM**
- DISTRIBUIDOR: **ACCLAIM**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **FEBRERO 2002**
- MULTIJUGADOR: **1-4**
- WEB: **WWW.LEGENDSOFWRESTLING.COM**

CADA UNO de los aficionados al deporte del Wrestling tiene su particular héroe. En unos casos se trata del inolvidable Hulk Hogan, en otros Terry Funk ocupa el lugar favorito, y así todos y cada uno de los seguidores de este deporte.

En esta ocasión, y para disfrute de todos ellos, tenemos ante nuestros ojos un juego que incluye grandes luchadores del circuito británico como Big Daddy y Giant Haystacks. Aunque los luchadores siguen pareciéndose un poco a personajes de dibujos animados, la mejora frente a su antecesor es bastante notable. No sólo en su aspecto, sino también en la buena calidad de la animación y la naturalidad de sus movimientos. En esta ocasión más de 65 luchadores completarán el reparto de un espectáculo pleno de acción que dirigiremos desde nuestra consola.

Además, con un buen número de modos de juego podremos disputar combates de tres, cuatro, todos contra todos y modo multijugador. Todos ellos son buenos, pero el multijugador supera con creces a cualquiera de los otros.

Pero, sin duda, mucho mejor que los modos de juego ha sido el espectacular cambio que ha sufrido el sistema de combate. Ahora, ya no tendremos que apretar y apretar botones como desesperados para proporcionar golpes a nuestros adversarios, sino que tendremos un tiempo y una serie de combinaciones para hacer técnicas y combos. Además, si las técnicas que tenemos disponibles se nos hacen cortas, en el modo «Carrera» podremos ir ganando dinero que podremos utilizar para comprar nuevas técnicas mucho más demoledoras.

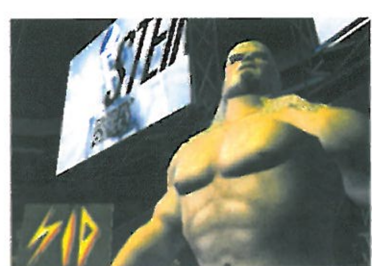
Aunque el modo de un jugador ha mejorado respecto a la primera parte, a veces sigue siendo un poco pesado ya que no consigue que el usuario de Xbox se sienta cómo participase si en un combate de lucha real. De todas formas, es un excelente juego de lucha libre, que consigue en esta segunda parte una mejora notoria. Imprescindible para los amantes del género.



Las técnicas a utilizadas son espectaculares.

INFORMACIÓN ADICIONAL

CON TODO
No sólo puedes acabar con el oponente con tu arsenal de técnicas, sino que también puedes utilizar cualquier objeto con una mortal precisión, que acabará bajando el nivel de vida de la barra de salud.



Los hombros más poderosos del mundo.



POTENCIAL
Gráficos espectaculares, personajes fielmente reproducidos y llenos de detalles.

ESTILO
La mayoría de las estrellas tiene su propia banda sonora y presentación.

ADICCIÓN
Muestra su futuro en el modo multijugador, mucho más potente que el de un jugador.

LONGEVIDAD
Gran cantidad de personajes y una enorme variedad de técnicas.



LO MEJOR
+ LUCHADORES MUY BIEN REPRESENTADOS
+ MODO MULTIJUGADOR
+ RITMO FRENÉTICO

LO PEOR
- LUCHA FARRAGOSA CUANDO HAY MÁS DE DOS LUCHADORES

RESUMEN
Un gran juego para los apasionados del género, con un gran número de luchadores y un elenco impresionante de técnicas.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



↑ La primera curva de la pista es cerrada y estrecha. La aceleración extra no vendría mal, pero ir a 49 MPH sobre una 125 cc sería una pérdida de tiempo.

¿Te gusta el barro? Pues te vas a hartar...

MX SUPERFLY

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **PACIFIC COAST P&L**
EDITOR: **THQ**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
FECHA DE LANZAMIENTO: **FEBRERO 2003**
MULTIJUGADOR: **1-2**
WEB: **WWW.THQ.COM**





Ponte ciego de barro con este título de carreras de motocross. Y si te aburres de correr, constrúyete un recorrido en el modo «Freestyle».

HA PASADO un año desde que THQ nos sorprendiera gratamente con su *MX 2002*, un juego de motocross basado en dos conceptos muy claros: velocidad y acrobacias. Ahora podemos decir que el tiempo no ha pasado en balde, ya que tenemos en nuestras manos la versión 2003 de este título de carreras motorizadas, que ha venido a denominarse *MX Superfly*, y podemos afirmar a ciencia cierta que los chicos de Pacific Coast P&L se han superado notablemente.

Para empezar, basta decir que, a pesar de que el motocross no sea el deporte rey y no goce de la popularidad del fútbol o el baloncesto, Richy Carmichael _el piloto que apadrina este título_ es conocido allende los mares como el mago de las acrobacias sobre una motocicleta. Un punto positivo para este *MX Superfly*.

El periodo de tiempo transcurrido entre *MX 2002* y *MX Superfly* ha servido para que el equipo de desarrollo se dé cuenta de muchas cosas. Primero, que los gráficos debían ganar en suavidad y claridad; segundo, que en un título de estas características, la jugabilidad lo es casi todo; y, tercero, que *Xbox Live* podía dar mucho juego.

Pues bien, tenemos una de cal y otra de arena. La verdad es que el acabado gráfico _a pesar de algunas críticas que se han podido escuchar en algunos foros_ es muy correcto, con unos corredores excelentemente modelados y algunos efectos ópticos, como el del barro, de auténtico lujo. Por lo que respecta al sonido, lo mismo. Se ha cuidado hasta el más mínimo detalle en la recreación de los motores, de los derrapes, etc. Aunque los desarrolladores insisten en no traducir a los comentaristas y corredores.

La música es un tema aparte ya que, aunque la intención es buena -los cortes de la banda sonora son densos y potentes-, tal vez hubiera sido mejor introducir algo que disparase la adrenalina, más al estilo de Activision en su serie O2.

Pero no son los gráficos ni el sonido lo mejor del juego. Como hemos co-

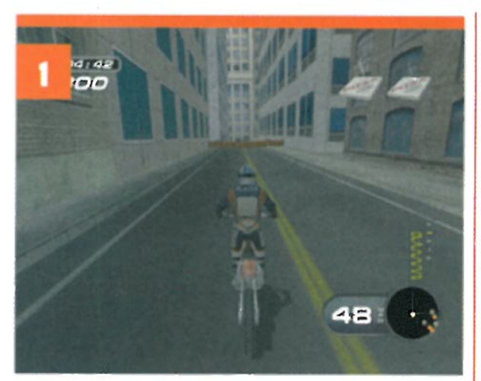


INFORMACIÓN ADICIONAL

» CONTENIDO DESCARGABLE

Al contrario que *Moto GP* -también de THQ-, no tendremos posibilidad de jugar *on line*. Pero si estás suscrito a *Xbox Live*, podrás descargarte de Internet hasta diez corredores y motos distintas, así como dos niveles nuevos: «Backyard Bass» y «Mall Jump».

MINIJUEGOS >> Cuando competir resulta aburrido llega el momento de jugar a otros juegos.



CRAZY BIKE: El minijuego de la Pizza es muy parecido a *Crazy Taxi*: Coge el mayor número de pizzas y llévalas a su destino en el menor tiempo posible.



MOTO GOLF: Corre a través de un extenso campo de golf lo más rápido que puedas. Desde el inicio hasta el final. Si os viera Tiger Woods...



STEP UP: Un reto en salto de altura. Controla la moto a través de la rampa y consigue la máxima potencia para pasar por encima de la barra.



Las acrobacias son una diversión muy interesante, además de peligrosa.



El control de la aceleración es vital para una salida rápida.



Ahora no es momento de salir despedido de tu moto.



Si se pudiera golpear o empujar a los contrarios...

mentado, la clave en un juego de deportes, y más si se trata de uno de conducción, es la jugabilidad. Pacific Coast P&L ha querido dotar a *MX Superfly* del mayor número posible de opciones, así como desarrollar un sistema de control tan eficaz como sencillo. En el primer apartado, el resultado es sobresaliente ya que THQ se ha hecho con las licencias de 27 corredores profesionales, y las de 22 circuitos. Además, tenemos a nuestra disposición seis modos de juego: «Exhibition», «Freestyle», «Mini-Games», «Multiplayer», «Track Editor» y «Modo Carrera», sin duda, el mejor de todos los modos. Las posibilidades van desde ponerte a correr por correr en cualquier circuito, hasta forjar tu carrera como piloto. Tendrás que ganar trofeos para ascender de categoría y, con el dinero que ganes, comprar equipamiento y motos cada vez mejores que incrementen tu calidad.

El modo multijugador también es una pasada. Están disponibles todos los modos anteriores (excepto «Carrera»), pero para dos jugadores. A pantalla partida, casi no se perciben ralentizaciones en el juego, lo que le dota de un potencial increíble. Tal vez uno de los pocos puntos negativos es el «Editor de Trazados», un modo que no permite muchas opciones de configuración, ya que no podemos modelar el trazado a nuestro gusto, sino simplemente añadir o quitar objetos.

En conclusión, si te gustó *MX 2002* este *MX Superfly* va a superar con creces tus expectativas. Si no te gusta el motocross...ya sabes, siempre quedará *Tony Hawk*, *Dave Mirra*, *Matt Hoffman*, *Kelly Slater*...



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Recrea a la perfección lo que es una buena carrera de motocross, con abundantes pistas y múltiples acrobacias.

ESTILO
Hubiera estado mejor introducir una banda sonora más adecuada.

ADICCIÓN
La dificultad de la competición está muy equilibrada, por lo que ni aburre ni desespera.

LONGEVIDAD
La gran cantidad de modos de juego proporcionan un sinfín de posibilidades.

LO MEJOR
- GRÁFICOS
- MUCHAS OPCIONES DE JUEGO

LO PEOR
- CONTROL

RESUMEN
Muy superior a su predecesor, Pacific Coast P&L saca brillo a un título con muchas posibilidades.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.5//10



Los gigantes de la pista en el Madison Square Garden, una de las más famosas canchas de baloncesto del mundo.


Explosiva *intro* en casa.


Juega como en los años 70.


Una lluviosa cancha callejera.


El verano es muy caluroso.

La tercera propuesta para ganar el trono de la NBA se queda un poco corta

NBA 2K3

INFORMACIÓN ADICIONAL

JUEGO ON LINE
Encontramos opciones para *Xbox Live* en la pantalla de menú principal, pero todavía no se ha confirmado cuándo se podrá jugar a *NBA 2K3* en Internet.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

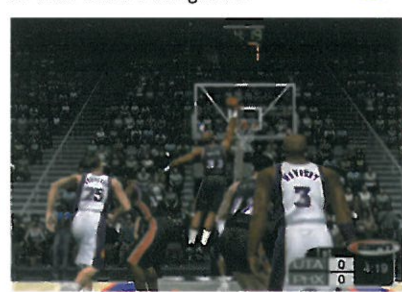
DESARROLLADOR: **VISUAL CONCEPTS**
DISTRIBUIDOR: **INFOGRAMES**
FECHA DE LANZAMIENTO: **MARZO 2003**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.INFOGRAMES.COM**

POR TERCERA vez en tres meses, os presentamos un nuevo título de baloncesto basado en el omnipresente atractivo de la NBA. Parece que la fiebre por el baloncesto vuelve a desatarse allí por donde este deporte pasa y eso se traduce en la avalancha de títulos de este género que se está produciendo en el 2003. El último en llegar es este *NBA 2K3*, de Sega, que ha venido a hacer la competencia a los gigantes ya presentados por EA Sports y Microsoft: *NBA Live 2003* y *NBA Inside Drive 2003*, respectivamente.

Lo más destacado es que se ha dotado a *NBA 2K3* de una IA a prueba de bombas, con unos jugadores que parecen absolutamente reales en sus decisiones. Además, tenemos la posibilidad de jugar en 38 canchas oficiales, a las que se suman nueve pistas callejeras. Son precisamente estas pistas el aspecto más innovador que Sega nos propone en este título. También se ha dotado de una estética más épica a las repeticiones y se ha mejorado el sistema de juego, con la posibilidad de realizar pases cortos para hacer mates. Pero, a pesar de que todo esto está muy bien, no es suficiente para alcanzar el nivel marcado por sus dos predecesores.

Básicamente, el único problema del que adolece *NBA 2K3* es el derivado de su incapacidad para ofrecer cosas nuevas (cosa harto difícil en un género tan cerrado como el deportivo). Sega ha desarrollado un título de baloncesto que tiene los mismos ingredientes que los demás presentados hasta la fecha: la mejor liga del mundo, todos sus equipos y jugadores, mates, triples, repeticiones, un editor de lo más completo... en definitiva, lo de siempre.

Así que mucho nos tememos que este *NBA 2K3* ha llegado tarde al mercad al mercado, principalmente por dos motivos: El primero es que ya tenemos disponibles desde hace tiempo los dos mejores títulos de baloncesto: *NBA Live 2003* y *NBA Inside Drive 2003*. El segundo es que Sega no ha conseguido aportar nada nuevo a este género.


Repeticiones con opciones por filtros.



VEREDICTO

POTENCIAL
Comparado con los dos juegos de la NBA ya disponibles, la apuesta de Sega se queda muy corta.

ESTILO
Presentación muy buena, muchos ángulos de cámara y comentaristas que no aburren.

ADICCIÓN
Recomendado para expertos en la materia.

LONGEVIDAD
Es en el modo multijugador donde destaca el título de Sega.

LO MEJOR
+ JUGAR EN CANCHAS CALLEJERAS
+ GRADO DE EFICACIA DE LA IA

LO PEOR
- GRÁFICOS
- COMPLICADO

RESUMEN
Parece que ha llegado un poco tarde a la carrera por ser el número uno de los títulos dedicados al baloncesto profesional.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
6,0//10



CUPÓN DE PEDIDO

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

C. P. .... Población ....

Provincia ....

Teléfonos ....

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

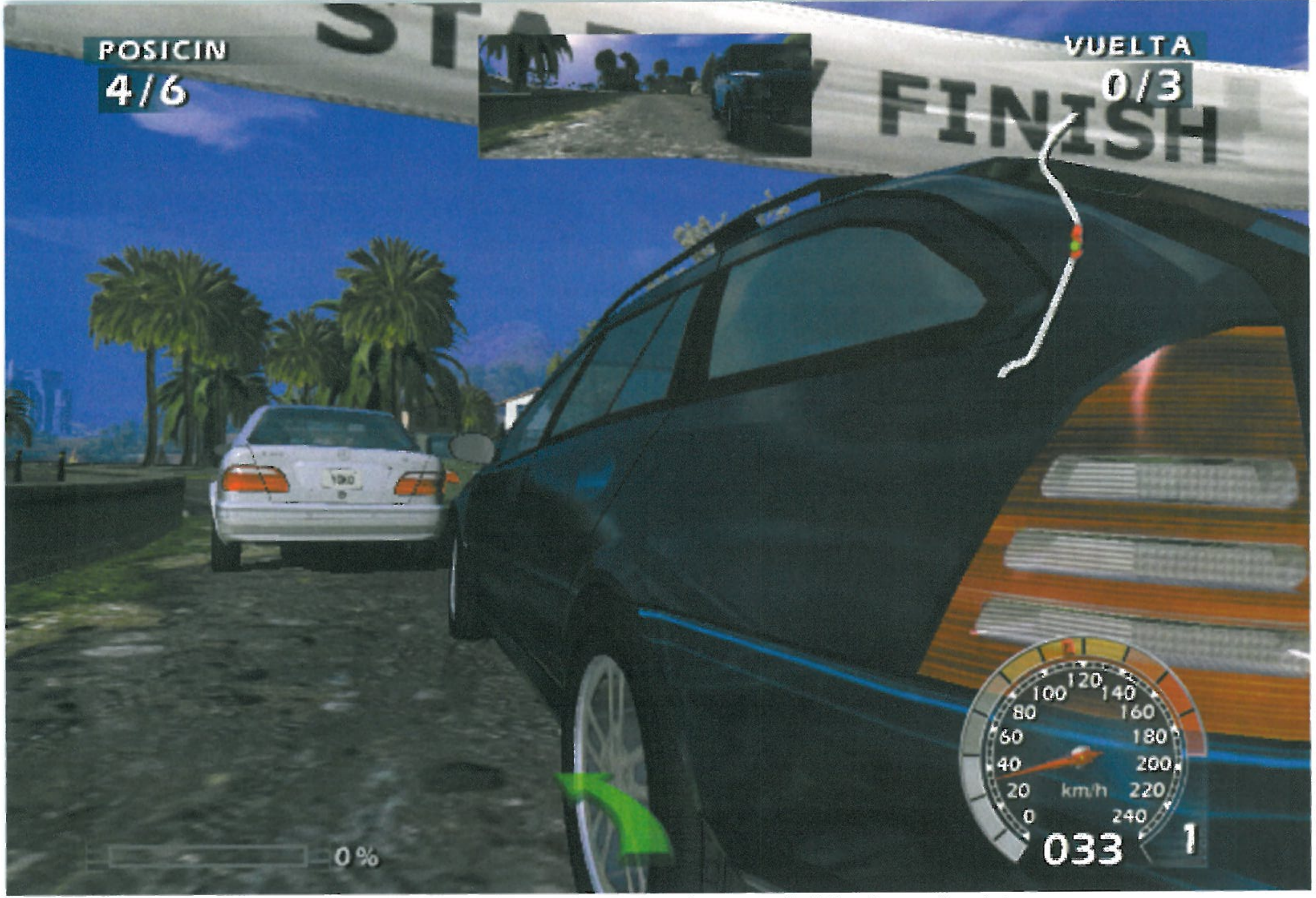
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ________________ Caducidad: __ / __

Nombre del titular: ________________ Firma: ________

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7
☐ nº8 ☐ nº9 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.



↑ **Gráficamente hablando, *World Racing* tiene un gran nivel. Si tan solo se moviera todo un poco más rápido, el juego sería perfecto.**

Por fin podrás ponerte al volante de un Mercedes, aunque está construido a base de polígonos...

WORLD RACING

UN ADELANTO

Conduce a todo gas los coches de la marca Mercedes por escenarios de todo el mundo.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **SYNETIC**
DISTRIBUIDOR: **TDK**
FECHA DE LANZAMIENTO: **FEBRERO 2003**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.TDKMEDIACTIVE.COM**

TODOS TENEMOS algún sueño en esta vida. Algunos quieren cruzar el planeta en globo, otros quieren pisar la Luna, incluso los hay que sueñan en convertirse en estrellas de la televisión o del cine. Mientras tanto, otros nos conformamos con poder conducir un Mercedes. Sí, parece un sueño inferior comparado con el resto, un sueño de *segunda división*. Pero te invitamos a que le eches un vistazo a los precios de los coches de esta conocida marca y verás como no se trata de un sueño barato, por decirlo de algún modo.

La mítica marca alemana Mercedes produce y crea algo más que coches. Su nombre es sinónimo de fiabilidad, buena conducción, seguridad, estilo, diseño, motores excelentes y un largo etcétera de cualidades, todas ellas destacables. Y, además, conducir un Mercedes te eleva quizá a otra categoría. Nos gusten o no las etiquetas, seamos o no materialistas o superficiales, el hecho de tener un coche Mercedes en el garaje significa algo. Es como entrar en un nuevo *status*. Sí, como lo oyes. El mundo está hecho así y poco podemos hacer para cambiarlo.

Como somos conscientes de que nosotros no vamos a comprarnos ningún Mercedes en los próximos meses, hemos decidido pasarnos unas horas jugando a *World Racing*, un título que nos ha permitido disfrutar de todos los coches actuales de esta marca y, también, de clásicos que son obras de arte expuestas en museos de automóviles. Si en tu cartera no tienes una Visa Oro, mejor no te pierdas nuestro análisis y quizá puedas surcar el viento a lomos de un Mercedes.

World Racing, antes conocido con el nombre de *Mercedes-Benz World Racing*, es un título de conducción centrado en los coches de la mítica marca alemana. Como viene siendo habitual en los juegos de este género, el aspecto visual es uno de los elementos más destacables. Gráficos preciosistas, reflejos extraordinarios, efectos meteorológicos que quitan el hipo (atención a las carreras con lluvia) y un sinfín de modalidades y opciones para alargar la vida del juego. Pero aún así, hay un aspecto que muchos programadores parecen olvidar. Un aspecto absolutamente vital en este género: la sensación de velocidad. Casi todos los títulos de conducción aparecidos últimamente adolecen de poca sensación de velocidad y, por desgracia, *World Racing* no es una excepción. Sí, los coches tienen una pinta impresionante, gracias a los más de 12.000 polígonos que se han utilizado para cada vehículo. Pero de nada sirven si no se mueven a altas velocidades. Resulta frustrante saber que estás controlando un coche de más de 200cv de potencia y tener la sensación de que vas muy, pero que muy lento. Preferiríamos conducir un coche con sólo 6.000 polígonos, pero que se moviera a una velocidad razonable. »

PERSONALIZA TU VIDA » Sé original y deja que los otros te copien...

UNA de las opciones que más nos ha gustado de *World Racing* ha sido la de configurar un perfil. Es decir, el juego te permite elegir entre hombre o mujer como piloto, la ropa, el color del cabello e, incluso, disponemos de la posibilidad de personalizar la matrícula. A ver si eres original con el nombre...



Elige un coche que te guste...



Dale personalidad a tu piloto y...


Surca el viento a lomos de un Mercedes *único.*



La vista interior resulta más espectacular, pero es más difícil de conducir.



Los efectos meteorológicos están a la altura del resto del aspecto gráfico del juego.

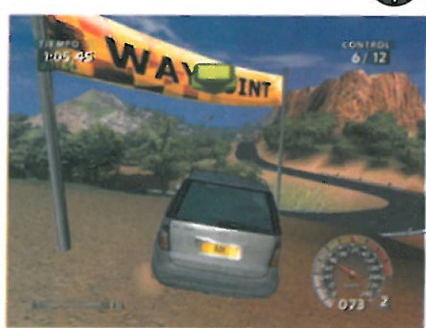


» VOLUMEN A TOPE
Disponer de una buena banda sonora en un título de estas características es algo fundamental. Por suerte, *World Racing* incluye dos pistas exclusivamente creadas para el juego por el compositor, productor y remezclador londinense DJ Mike Koglin, de la compañía *Ministry of Sound.*

» ¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?
World Racing no sólo te permite conducir todos los coches actuales de la marca Mercedes. También podrás ponerte al volante de clásicos de otras décadas, llegando a disfrutar de alrededor de 110 vehículos diferentes.

Por otro lado, uno de los aspectos o apartados que más nos ha gustado ha sido la posibilidad de configurar nuestro perfil. Y no nos referimos a poner nuestro nombre al piloto sino qa que también podemos seleccionar la ropa, elegir si seremos hombre o mujer, con el pelo oscuro, rubio o pelirrojo... ¡Incluso podemos personalizar nuestra matrícula! Lo único que hemos echado en falta ha sido poder cambiar el color de la tapicería de los coches. ¿Te imaginas un Mercedes con los asientos del mismo color que la piel de un leopardo? Muy hortera, sí, lo sabemos...

En definitiva, *World Racing* es un título de factura visual sin reproches, pero con una sensación de velocidad muy pobre. Si eres un fanático de la marca Mercedes, te gustará, pero si lo que buscas es velocidad frenética, mejor espera a tener un tus manos *Lamborghini*, el juego de Rage.



Que conste que nos salimos a posta...ehem.



VEREDICTO

POTENCIAL
Gráficos detallados y preciosos, pero la sensación de velocidad lo *frena* todo demasiado.

ESTILO
Poder conducir un Mercedes es una tentación demasiado fuerte para resistirse.

ADICCIÓN
Los modos de juego y la cantidad de coches harán que juegues más.

LONGEVIDAD
Si eres un seguidor de esta marca, no te cansarás de él, si no, lo dejarás enseguida.

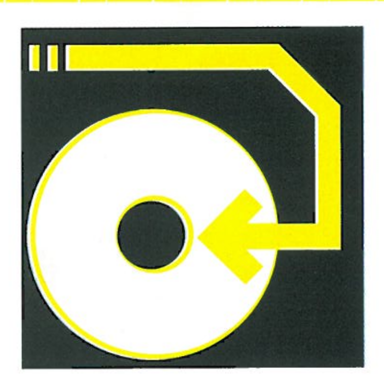
LO MEJOR
+ PODER CONDUCIR UN MERCEDES
+ ASPECTO VISUAL
+ LA LLUVIA

LO PEOR
- SENSACIÓN DE VELOCIDAD

RESUMEN
Un buen título de conducción con una gran licencia, pero le falta velocidad por los cuatro costados.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.5//10



EN EL DVD

El disco de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el *pad* direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el *zoom*. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para aprovechar al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

EN TODOS los géneros, siempre hay un personaje que destaca por méritos propios. Si nos centramos en las aventuras puras y duras, el primer nombre que nos viene a la cabeza es el del señor Indiana Jones. Sí, él es el aventurero por antonomasia. Su látigo, su revolver y su sombrero pasarán a la historia del cine y de los videojuegos. Por no hablar de la música. ¿Existe alguien que no haya tarareado alguna vez la banda sonora de las aventuras de Indiana?

Los rumores sobre una cuarta entrega cinematográfica de Indiana Jones son cada vez más frecuentes, pero mientras esperamos las nuevas andanzas de este personaje en el celuloide, podemos conformarnos con su nuevo videojuego: *Indiana Jones y la Tumba del Emperador*, una aventura como las de antes, con buenos muy buenos y malos muy malos. Lánzate a la aventura con nuestra demo exclusiva, pero no te olvides el látigo en casa...



Llega el arqueólogo más famoso de todos los tiempos.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**GIRAR/ROTAR**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**INVENTARIO**
BOTÓN A	**ATAQUE 2**
BOTÓN B	**SALTAR/NADAR**
BOTÓN X	**ATAQUE 1**
BOTÓN Y	**ACCIÓN**
GATILLO IZQUIERDO	**VISTA PRIMERA PERSONA**
GATILLO DERECHO	**BLOQUEAR/FIJAR OBJETIVO**
BOTÓN BLANCO	**RECARGAR**
BOTÓN NEGRO	**SELECCIÓN RÁPIDA**

PANZER DRAGOON ORTA

SÍ, SÍ, LOS DRAGONES no existen, son seres mitológicos. Toda la vida hemos escuchado la misma canción, pero nos resistimos a creer que estos bichos enormes no son reales. Así que, mientras no veamos uno desde el balcón de nuestra casa, seguiremos jugando con este gran título que es *Panzer Dragoon Orta*.

La demo que tienes en tus manos te permitirá disfrutar de un nivel del juego final, en el que podrás disparar a naves y a otros dragones mientras te transformas en tres animales diferentes, cada uno de ellos con sus propias habilidades. Uno es más rápido, el otro tienes más potencia de disparo. Te toca a ti adivinar cuál es el mejor para cada situación a la que tengas que enfrentarte. No seas cobarde, que tampoco hay para tanto.



Elige a un dragón y empieza la lucha.

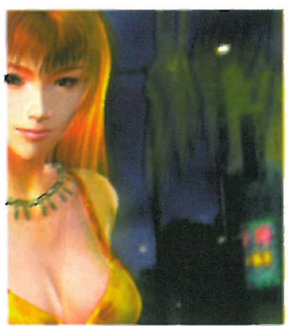
PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**MODO BERSERK**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**SIN USO**
BOTÓN A	**FUEGO**
BOTÓN B	**DISMINUIR VELOCIDAD**
BOTÓN X	**AUMENTAR VELOCIDAD**
BOTÓN Y	**CAMBIAR FORMA**
GATILLO IZQUIERDO	**CAMBIAR VISTA (IZQ.)**
GATILLO DERECHO	**CAMBIAR VISTA (DER.)**
BOTÓN BLANCO	**MODO BERSERK**
BOTÓN NEGRO	**MODO BERSERK**

¿El mejor consejo que podemos darte? Dispara a todo lo que se mueva y esquiva todo lo que se te venga encima. Así quizá tengas alguna oportunidad de sobrevivir a la lluvia de rayos láser y misiles.

SHENMUE II

HAY AVENTURAS, aventurillas y luego está *Shenmue*. Este título de proporciones épicas salido de la mente pensante de Yu Suzuki es todo un regalo para la vista y el corazón. Su primera parte, que salió para Dreamcast hace ya algún tiempo, enamoró a propios y extraños. Y esta secuela viene dispuesta a meterse en las Xbox de todo el mundo.

Su argumento es...es imposible de explicar en tres líneas, pero podemos decirte que tú eres Ryo Hazuki, que acabas de llegar a Aberdeen, Hong Kong, y que tienes que ir a Wan Chai, ya que todo indica que allí se encuentra Lishao Tao. ¿Qué quién es Lishao Tao? Pues la única persona que sabe algo de Yuanda Zhu. ¿Confundido? Tranquilo, tú pon el DVD en tu Xbox y disfruta de una de las mayores aventuras jamás creadas para consola.



Una aventura épica en las calles de Hong Kong.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MIRAR**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**MIRAR**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**CAMINAR**
BOTÓN A	**HABLAR**
BOTÓN B	**CANCELAR/DETENER**
BOTÓN X	**DIARIO/OBJETIVOS/ACCIÓN**
BOTÓN Y	**MENÚ DE SISTEMA/INVENTARIO**
GATILLO IZQUIERDO	**PRIMERA PERSONA**
GATILLO DERECHO	**CORRER**
BOTÓN BLANCO	**CAMBIAR FILTRO**
BOTÓN NEGRO	**TOMAR FOTOGRAFÍA**



HOUSE OF THE DEAD III

SI LA DEMO anterior era un tanto complicada, en esta ocasión puedes relajarte de lo lindo disparando a monstruos, zombis y engendros malvados y demoníacos salidos del más profundo de los infiernos. O, lo que es lo mismo, de algún laboratorio de algún científico loco controlado por otro loco con poder que quiere conquistar el mundo y sembrar el mal y el caos en la Tierra.

Todo buen héroe sabe que esto no puede ser y, como habrás supuesto ya, a ti te ha tocado enfundar un arma y centrar el punto de mira en esas cosas tan feas que aparecen en pantalla.



↑ **Lucha contra todo tipo de seres demoníacos.**

Necesitarás sangre fría y nervios de acero para avanzar, ya que no tendrás ni un minuto de descanso. Quizá te duela un poco el dedo al final del día, pero chico, ¿quién te dijo que salvar el mundo fuera una tarea fácil?

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**SIN USO**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**SIN USO**
BOTÓN A	**DISPARAR**
BOTÓN B	**RECARGAR**
BOTÓN X	**SIN USO**
BOTÓN Y	**CENTRAR PUNTO DE MIRA**
GATILLO IZQUIERDO	**RECARGAR**
GATILLO DERECHO	**DISPARAR**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**SIN USO**

LAMBORGHINI

SOMOS CONSCIENTES de que hay gustos para todo. Unos prefieren los juegos de lucha, otros los de aventuras... pero a casi todo el mundo le gustan los juegos de coches. Últimamente estamos viviendo un buen momento en lo que se refiere a títulos sobre este género. Gráficos maravillosos, efectos de luz sorprendentes, reflejos deslumbrantes, diseños que quitan el hipo y una sensación de velocidad muy... muy poco veloz.

Ese es el mayor problema de este tipo de juegos. Los programadores se centran demasiado en el aspecto visual y se olvidan de lo que es correr a más de 200km/h con un coche de verdad. La sensación de velocidad es un elemento absolutamente fundamental en los títulos de conducción. Eso es, precisamente, algo que han tenido muy en cuenta los chicos de Rage, la compañía que ha programado *Lamborghini*. Prueba la demo que te ofrecemos y sabrás de lo que estamos hablando.



↑ **Tecnología automovilística en Xbox.**

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**DIRECCIÓN**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**SIN USO**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**SIN USO**
BOTÓN A	**FRENO DE MANO**
BOTÓN B	**MARCHA MÁS LARGA**
BOTÓN X	**MARCHA ATRÁS/MARCHA MÁS CORTA**
BOTÓN Y	**CÁMARA TRASERA**
GATILLO IZQUIERDO	**FRENO**
GATILLO DERECHO	**ACELERADOR**
BOTÓN BLANCO	**CAMBIAR CÁMARA**
BOTÓN NEGRO	**REAJUSTAR COCHE**

VEXX

¿QUIÉN NO HA jugado alguna vez a un plataformas? Sí, hombre, eso de saltar con un personaje divertido de plataforma en plataforma para recoger corazones, estrellas, monedas o lo que sea que se tercie. Además de saltar, también tienes que derrotar a un montón de enemigos que se cruzan en tu camino y a algún que otro jefe final muy grandote y con muy malas pulgas.

Hay miles de juegos de plataformas, y los buenos programadores de hoy día, conscientes de esto, han decidido dar nuevos enfoques a un género que sufría ya el paso de los años.

Vexx es una buena muestra de ello. Sí, debes recoger objetos, saltar y golpear a los malos. Pero también puedes escalar, disparar bolas de energía, nadar, hacer avanzar el tiempo... Tu repertorio de tortas a repartir es muy extenso.

La demo que te ofrecemos te permitirá vislumbrar parte del fantástico mundo de *Vexx*. ¿Te atreves con ella?



↑ **Un plataformas con nuevas características.**

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**MOVER CÁMARA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**SIN USO**
BOTÓN A	**SALTAR**
BOTÓN B	**CENTRAR CÁMARA**
BOTÓN X	**GOLPEAR**
BOTÓN Y	**VISTA PRIMERA PERSONA**
GATILLO IZQUIERDO	**SALTAR**
GATILLO DERECHO	**SIN USO**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**SIN USO**

PELÍCULAS EN EL DVD

Trailers de juegos para Xbox

- » HALO 2
- » VEXX
- » EVIL DEAD: A FISTFUL OF BROOMSTICK
- » YAGER
- » SUDEKI
- » ATV: QUAD POWER RACING 2

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....





EL GRAN RETO

ESTE MES, el Gran Reto gira en torno a la demo de *Lamborghini*, el vertiginoso juego de conducción que nos ofrece la posibilidad de ponernos al volante de algunos de los deportivos más espectaculares del mundo. Lo que tenéis que hacer es intentar completar la carrera de dos vueltas en el menor tiempo posible, eligiendo para ello cualquiera de los Lamborghini que se ponen a nuestra disposición.

Si consigues una buena marca, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en que se muestra el registro que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu tiempo, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente el cupón adjunto). Y recordad que solamente es válido el envío de un tiempo.

¿Los premios? El mejor tiempo recibido conseguirá como premio un volante Ferrari 360 Modena de Thrusmaster cedido por Guillemot.

Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 10 de abril (último día para la recepción de los tiempos). Los ganadores del concurso serán publicados en el número 15 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de mayo.



La dirección para enviar vuestros tiempos es:
Revista Oficial Xbox Edición Española · Concurso *Reto Lamborghini*
Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es



TRUCOS

STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST



»PARA utilizar estos códigos accede primero al menú de Opciones y una vez en él activa la opción «Extras». En ella encontrarás la posibilidad de introducir estos trucos:

- **Invencibilidad:** Introduce la palabra «BUBBLE».
- **Empezar el juego con el sable de luz:** Introduce la palabra «FUDGE».
- **Desbloquear los primeros siete niveles:** Introduce la palabra «CHERRY».
- **Acceder al nivel «Bonus Alzoc III»:** Introduce la palabra «DEMO».
- **Munición infinita:** Introduce la palabra «BISCUIT».
- **Todos los personajes multijugador:** Introduce la palabra «PEEPS».
- **Ver todas las secuencias cinemáticas:** Introduce la palabra «FLICKY».

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *Lamborghini*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de abril. Los ganadores saldrán publicados en el número 15 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española* (mayo).

Nombre:....................

Apellidos:..................

Dirección: ....

Localidad: ....

Provincia: ....

C.P.: ....

Mi puntuación: ....

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

GANADORES

Gran Reto: *Blinx: The Time Sweeper*

Raúl Cantora Castellanos (Asturias) 0:41:86

Fran Félix Canas Méndez (Badajoz) 0:44:00

Félix Valle Benítez (Madrid)................................ 0:49:36

GANADORES

20 juegos *Minority Report*

Paloma Valverde López (Madrid)
Jorge Arrebola Luque (Tarragona)
Guillermo Ruiz Ruiz (Málaga)
Sergio Clemente López (Valencia)
Antonio Carabejo Durán (Galicia)
Daniel Gutiérrez Paños (Barcelona)
Alberto Ballestín Gil (Zaragoza)
Nahuel Alvaredo Alaiz (Islas Baleares)
Domingo Fernández Martín (Cáceres)
Ricardo Palomares Hidalgo (Madrid)
Manuel Romero Romero (Huelva)
José Mª García Rincón (Málaga)
Adrià Caro Espejo (Barcelona)
Rubén Gago Montero (Valladolid)
Antonio Alcaide Melero (Granada)
Ion Garmendia Plazaola (Guipúzcoa)
Marco Palencia Barragán (Madrid)
Manuel Cruces Vergara (Pontevedra)
Pablo Morán Fernández (León)
Oscar San Martín Fernández (Asturias)

GANADORES

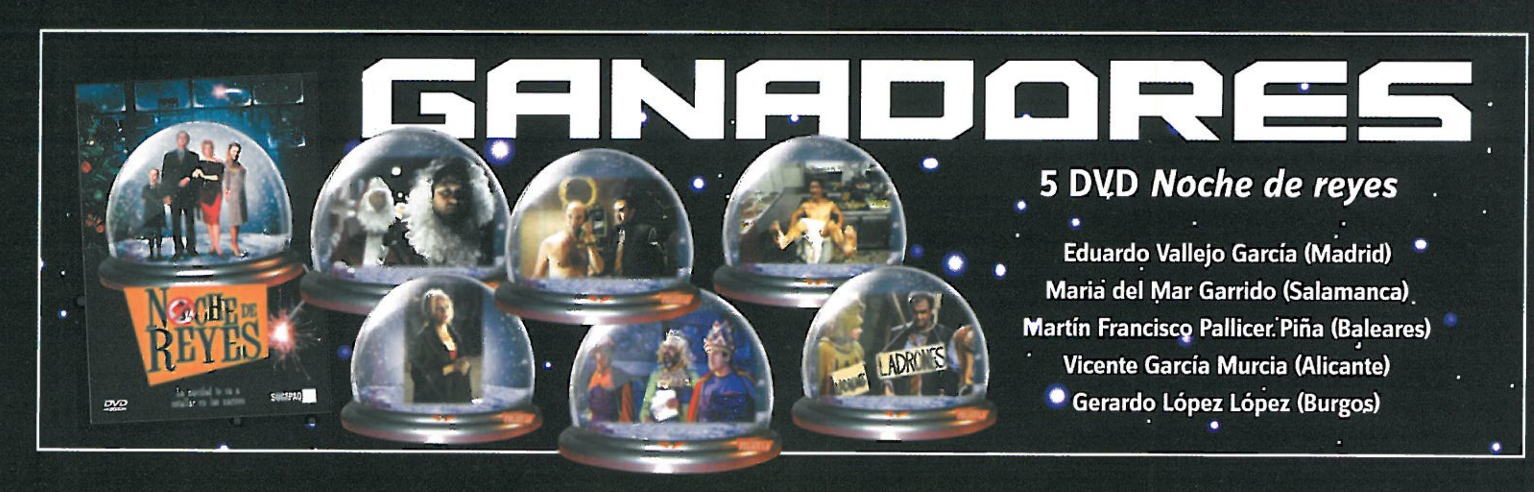
10 DVD *OT La Película*

Mercedes Vargas Robles (Almería)
Francisco Javier Colomer Sierra (Huesca)
Mario de la Serna Ruiz (Tarragona)
Rubén Pérez López (Sevilla)
Almudena Tesorado Reno (Jaén)
Francisco Gómez Vázquez (Barcelona)
Carolina Cabrera Martín (Huelva)
José Enrique Martínez Carrión (Albacete)
Jesús Fernando González Solana (Cantabria)
Abel Zamora Equert (Navarra)

GANADORES

10 Juegos *Manager de la liga*

Pedro Juan Castillo Timoner (Castellón)
Javier Blázquez Lázaro (Soria)
César Garrido Izquierdo (León)
Eduardo Román Crespo (Almería)
José Antonio Nicolás Lax (Murcia)
Jesús Claramunt Rovira (Barcelona)
Fco Justo Canelo Peláez (Zaragoza)
Héctor Alaminos Portugal (Guipúzcoa)
Ignacio Pérez Bermejo (Madrid)
Xavier Roca Regalado (Valencia)



GANADORES

5 DVD *Noche de reyes*

Eduardo Vallejo García (Madrid)
María del Mar Garrido (Salamanca)
Martín Francisco Pallicer Piña (Baleares)
Vicente García Murcia (Alicante)
Gerardo López López (Burgos)



APOCALYPSE NOW REDUX

EL CAPITÁN Benjamin Willard se encuentra inmovilizado por el miedo en una oscura habitación de un hotel de Saigón, hasta que es requerido para llevar a cabo una peligrosa misión: debe remontar el río y adentrarse en Camboya para encontrar a un oficial estadounidense que ha organizado su propio ejército. Su objetivo es matar al coronel Kurtz. Willard comienza el arriesgado viaje en una pequeña lancha con otros cuatro hombres a bordo, quienes desconocen el verdadero destino de la expedición: adentrarse en la jungla hasta el mismo corazón de las tinieblas del hombre.
Basada en la novela de Joseph Conrad *El corazón de las tinieblas*, *Apocalyse Now* emplea la guerra de Vietman como telón de fondo para contar la historia de dos hombres, Willard y Kurtz, que se acaban convirtiendo en las dos caras de un mismo horror: la guerra. Reeditada y remasterizada con 49 minutos de metraje adicional, *Apocalipse Now Redux* es la versión definitiva de la más impactante obra de Francis Ford Coppola. Nominada a seis Oscar y ganadora de dos estatuillas de la Academia, se trata de una nueva visión del clásico épico sobre la guerra de Vietnam, para cuya realización el director tuvo que hipotecar sus posesiones. Destacan un reparto de lujo encabezado por Martin Sheen -en sustitución de Harvey Keitel-, Marlon Brando, Robert Duvall, Dennis Hooper y un jovencísimo Harrison Ford.

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **FRANCIS FORD COPPOLA**
- INTÉRPRETES: **MARTIN SHEEN, MARLON BRANDO, ROBERT DUVALL, DENNIS HOPPER**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **DRAMA BÉLICO**
- DISTRIBUIDOR: **MANGA FILMS**

EXTRAS
- Tráiler
- PBR brigada callejera
- Apocalypse entonces y ahora
- Destrucción del campamento de Kurtz (comentado por Coppola)

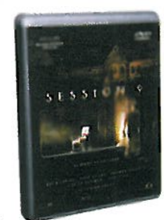
SOSPECHOSOS HABITUALES

DAVID KUJAN está investigando las consecuencias de un incendio a bordo de un barco con un balance de 27 víctimas mortales, aparentemente asesinadas. La «carnicería» parece implicar a Dean Keaton, un delincuente ex policía al que Kujan lleva años persiguiendo. La única fuente de información de Kujan es «Verbal» Kint, que sobrevivió al incendio. Kint cuenta como él, Keaton y los otros tres componentes de la banda se conocieron por primera vez. Mientras tanto, al otro lado de la ciudad, el FBI está interrogando a otro superviviente, un húngaro que dice haber visto la cara del legendario maestro del crimen Keyser Soze. Segundo largometraje del director Bryan Singer, que logra realizar un espectacular *thriller* que debe gran parte de su atractivo a un formidable elenco de actores entre los que destacan Gabriel Byrne, Kevin Spacey, Stephen Baldwin y Benicio Del Toro. El filme consiguió dos Oscar: Mejor actor Secundario y Mejor guión original.

EXTRAS
- Tráiler
- *Featurette*
- Fichas artística y técnica
- Biofilmografías del director y los actores
- Cómo se hizo
- Entrevistas
- Curiosidades
- Sorpresa final

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **BRYAN SINGER**
- INTÉRPRETES: **KEVIN SPACEY, STEPHEN BALDWIN, BENICIO DEL TORO**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 2.0**
- GÉNERO: **THRILLER**
- DISTRIBUIDOR: **FILMAX**

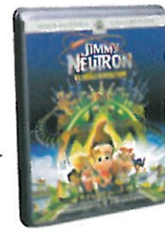
SESSION 9



EL ANTIGUO Hospital mental de Danvers domina los bosques que rodean la ciudad. Imponente, abandonado y misterioso, otorga al lugar una apariencia siniestra. Pero cuando Gordon y su equipo consiguen un suculento contrato para retirar los peligrosos residuos de amianto que alberga, se ven obligados a adentrarse en él, y se verán arrastrados hacia los misterios que rodean a un hospital que oculta oscuros secretos... En unos años en los que el cine de terror parece basarse en los sustos sonoros, se agradece la fórmula renovada que propone Brad Anderton, ya que adentra al espectador en los conflictos de los personajes con un ritmo pausado y en un espacio opresivo en el que se desarrolla la totalidad de la acción, un hospital que se convierte en protagonista y catalizador de la historia.

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **BRAD ANDERSON**
- INTÉRPRETES: **DAVID CARUSO, STEPHEN GEVEDON, PAUL GUILFOYLE**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **TERROR**
- DISTRIBUIDOR: **LAUREN FILMS**

JIMMY NEUTRON



JIMMY NEUTRON narra la historia de un niño inventor que trata de ponerse en contacto con una civilización alienígena. Una noche los extraterrestres abducen a todos los padres del pueblo de Retroville. Como respuesta crea una flota de naves espaciales y, junto a su perro-robot y sus amigos, inicia el viaje en busca de sus padres. John A. Davis debuta como director con un proyecto que tenía en mente desde hacía veinte años. La primera aparición del personaje tuvo lugar en el premiado corto *Runaway Rocket Boy*, del que se hizo la versión ampliada *The Adventures of Johnny Quasar*. Ahora, reaparece en esta película, pensada para ser un capítulo piloto de una serie, y que llegó a ser nominada como Mejor película de animación.

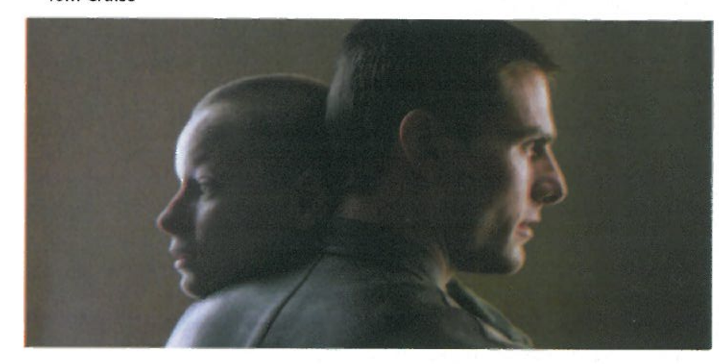
INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **JOHN A. DAVIS**
- AUDIO: **CASTELLANO, CATALÁN, INGLÉS Y PORTUGUÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **ANIMACIÓN**
- DISTRIBUIDOR: **PARAMOUNT**



MINORITY REPORT

AÑO 2054. Durante seis años, Washington D.C. se ha visto libre de asesinatos gracias a una sorprendente tecnología que identifica a los asesinos antes de que cometan su crimen. Es la fuerza contra el crimen más avanzada. Y nadie trabaja con más entrega que el jefe de la unidad de pre-crimen John Anderton, quien, destrozado por una trágica pérdida, dedica todas sus fuerzas a un sistema que puede evitar a miles de personas la tragedia por la que él ha pasado. Anderton no tiene ninguna razón para dudar del sistema hasta que se convierte en el sospechoso número uno de un crimen. *Minority Report* nos ofrece una nueva dosis de la imaginativa visión futurista de la mano del maestro del cine de ciencia ficción Steven Spielberg, tras la no menos interesante *Inteligencia Artificial*. En esta ocasión cuenta con el taquillero Tom Cruise al frente del reparto, con quien trabaja por primera vez, además del actor en alza Collin Farell, el veterano Max Von Sydow y una sorprendente Samantha Morton. Un filme sobre asesinos sin asesinatos que abre un debate ético en el que es fácil cuestionarse si es legítimo juzgar y dictar sentencia a alguien que todavía no ha cometido un crimen. Acción y efectos especiales por doquier, a los que Spielberg nos tiene acostumbrados, mantendrán atento al espectador curioso y harán las delicias de los amantes del género.

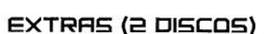
EXTRAS
- Cómo se hizo
- Deconstruyendo Minority Report
- Escenas de acción
- Efectos especiales
- Entrevista con Steven Spielberg y Tom Cruise



INFORMACIÓN DEL DVD
DIRECTOR: **STEVEN SPIELBERG**
INTÉRPRETES: **TOM CRUISE, COLIN FARELL, MAX VON SYDOW, SAMANTHA MORTON**
AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS. INGLÉS EN DD 5.1**
GÉNERO: **CIENCIA FICCIÓN**
DISTRIBUIDOR: **FOX**

INTACTO
ED. COLECCIONISTAS

FEDERICO sobrevivió a un terremoto y tiene el poder de arrebatar la suerte a quienes le rodean. Sam es un superviviente del holocausto judío que regenta un casino en medio de un desierto. Un día Federico reta a Sam y éste le expulsa y le quita el don. Años más tarde, Federico cree haber encontrado en Tomás, el único superviviente de un accidente aéreo, el instrumento de su venganza. Gracias a la nominación al Oscar por el corto *Esposados*, Juan Carlos Fresnadillo contó con el presupuesto adecuado para llevar a cabo este interesante proyecto dentro de la industria cinematográfica española. Un equilibrado reparto en el que destacan los nombres de Leonardo Sbaraglia y Eusebio Poncela, un guión que sabe mantener el pulso dramático que requiere la narración y una cuidada fotografía demuestran que este *thriller* español está a la altura de las buenas producciones *hollywoodienses*.



EXTRAS (2 DISCOS)
- Audiocomentarios del director
- Biofilmografías del director y los actores
- Premios
- Tráiler
- *Teaser*
- Spots
- Cómo se hizo
- Los cortometrajes *Psicotaxi* y *Esposados*
- Documental sobre los efectos especiales
- Diseños de vestuario y decorados

INFORMACIÓN DEL DVD
DIRECTOR: **JUAN CARLOS FRESNADILLO**
INTÉRPRETES: **LEONARDO SBARAGLIA, EUSEBIO PONCELA, MÓNICA LÓPEZ**
AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 E INGLÉS EN DD 2.0**
GÉNERO: **THRILLER**
DISTRIBUIDOR: **SOGEPAQ**

LA ÚLTIMA FORTALEZA

LOS SERVICIOS prestados a su país le otorgan la categoría de héroe. Un error le convirtió en preso. El general Eugene Irwin espera con paciencia a que termine su condena hasta que descubre algo terrible: sus compañeros de cárcel están siendo asesinados. Ante esta situación, decide tomar el mando por última vez y unificar a los presos en una batalla desesperada por acabar con un sistema brutal y corrupto y conseguir que el mundo sepa la verdad. El director Rod Curie (*Candidata al poder*), formado en la famosa Academia Militar de West Point y, por tanto, conocedor del estamento militar, firma este filme que ofrece una generosa dosis de acción en el que el oscarizado Robert Redford, un militar de carrera, y James Gandolfini, un burócrata con uniforme militar, ofrecen un interesante duelo interpretativo que logra trascender el patriotismo estadounidense que desprende el filme.



INFORMACIÓN DEL DVD
DIRECTOR: **ROD LURIE**
INTÉRPRETES: **ROBERT REDFORD, JAMES GANDOLFINI**
AUDIO: **CASTELLANO E ITALIANO EN DOLBY DIGITAL 5.1. INGLÉS EN DOLBY SURROUND Y DD 5.1**
GÉNERO: **ACCIÓN**
DISTRIBUIDOR: **DREAMWORKS**

EXTRAS
- Comentarios del director
- Escenas inéditas
- Entre bastidores
- Tráiler de cine

ALQUILER

EL PLAN

BEN tiene un grave problema: ha contraído una deuda con un capo mafioso, no tiene forma de conseguir el dinero y el tiempo se le acaba. En estos casos siempre surge una idea genial: organizar junto a sus mejores amigos la mayor fiesta *rave* que se recuerde en la ciudad, utilizando para ello una discoteca abandonada que, casualidades de la vida, está pegada a un banco en el que le espera el dinero que le salvará la vida. ¿Un atraco perfecto? Los guionistas Drew Daywalt y Dave Schneider debutan como directores con este entretenido *thriller* que incluye una buena dosis de acción y de comedia, y para el que se ha aprovechado el éxito que ha cosechado en EE.UU. el actor Seann William Scott, famoso por sus intervenciones en disparatadas comedias de éxito como *American Pie* y *Colega, ¿dónde está mi coche?*

INFORMACIÓN DEL DVD
DIRECTOR: **DREW DAYWALT Y DAVE SCHNEIDER**
INTÉRPRETES: **SEANN WILLIAM, TIMM SHARP, PATRICK BREEN**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
GÉNERO: **THRILLER**
DISTRIBUIDOR: **TRIPICTURES**



PRÓXIMO NÚMERO
REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD
DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



»PRO RACE DRIVER
PRO Race Drive aspira a convertirse en uno de los juegos de conducción más realistas editados para Xbox.

»RACING EVOLUZIONE
Ponte al volante de los vehículos más sofisticados y veloces con la demo de *Racing Evoluzione*.

»DR MUTO
El *Dr. Muto* es un profesor chiflado con increíbles poderes. Descúbrelo en esta demo jugable.

»MX SUPERFLY
Pon en marcha tu motor y vuela hacia la meta con *MX Superfly*.

»PANZER DRAGOON ORTA
Te damos otra nueva oportunidad para disfrutar jugando con *Panzer Dragoon Orta*.

»COLIN MCRAE RALLY 3
La demo de *Colin McRae Rally 3* vuelve para disparar tu adrenalina. Pisa el acelerador a tope...

»SPIDER-MAN
Aprovecha esta nueva oportunidad de disfrutar de la estupenda demo de *Spider-Man*.

»TOM CLANCY'S GHOST RECON
Te ofrecemos un nuevo nivel de *Tom Clancy's Ghost Recon* para tu disfrute.

NUEVOS ANÁLISIS

- »Racing Evoluzione
- »Panzer Dragoon Orta
- »Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- »Primeros análisis de juegos para *Xbox Live*

... Y más análisis de nuevos juegos para Xbox.

» ¡VÍDEOS EN EL DVD!

- »Racing Evoluzione
- »World Championship Snooker 2003
- »Shenmue II
- »Crimson Sea
- »Godzilla: Destroy all Monsters Melee
- »Project Zero

... Y más vídeos de juegos Xbox

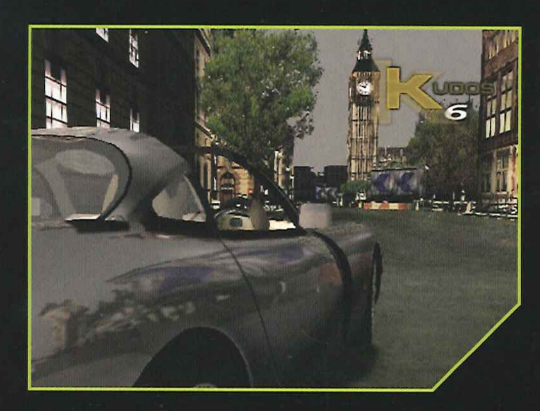
*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.







NO HAY ESTILO, NO HAY PUNTOS.







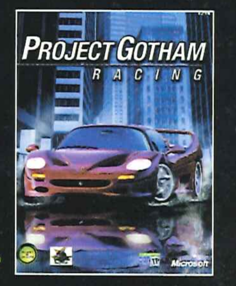






¿Por qué malgastar un año de tu vida intentado aprobar el carnet de conducir para acabar llevando la chatarra de tu hermano? Si lo que buscas es conducir los automóviles más potentes y recorrer más de 300 circuitos repartidos entre Londres, Tokyo, San Francisco y Nueva York, bienvenido a Project Gotham Racing. Pero recuerda, ser el más rápido no es suficiente, tendrás que cuidar tu estilo y convertirte en el amo del circuito. Pisa fuerte el acelerador, mírate de vez en cuando en el retrovisor y llévate unos calzoncillos extra, los vas a necesitar.

PLAY MORE. PLAY PROJECT GOTHAM RACING.™



www.xbox.com/es/projectgotham



TOTALMENTE EN CASTELLANO


07. 03. 2003!
MGS2
KONAMI
XBOX
MISSION INFO: [001]
[002] [003]
[004]
[005] [006]
[007]
[008] [009]
[0010]
[0011] [0012]
METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID®, SONS OF LIBERTY™ AND SUBSTANCE™ ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. ©1987 2003 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN
MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES.
» WWW.KONAMI-EUROPE.COM
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SUBSTANCE
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
+18